Tot.375

中国力量：八年打造新神话——《西游记之大圣归来》制作团队采访

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



—特稿—

从游戏城寨到游戏时光

—强作袭来—

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

系统详解+主线及支线全攻略+全谜语解法
AR挑战三星心得

火焰之纹章 if 白夜王国·暗夜王国

系统详解+双版本全关卡攻略

特稿

爱与勇气的25周年

火焰之纹章 系列作品回顾

特快专递

DEEMO 最终演奏
女神异闻录4 午夜热舞
雨血前传 蜃楼

读游戏

蝙蝠侠之死

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 剧情读解

2015.8A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

15

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录

UCG E3 2015 洛杉矶纪行

UCG E3 2015 缤纷展台秀

最上游 2015下半年游戏界的十大看点

最上游 十大PSV中文游戏

游戏黄金眼 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 评测

游戏时光VGtime 网站上线祝贺视频

赠 Gamehalo高清光盘+指间方圆手游别册


QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林



Hikaru / 泰坦

[CONTINUE?
YES!]

VGtime.com
游戏时光

收听我们的公众号　关注我们的微博　下载游戏时光APP

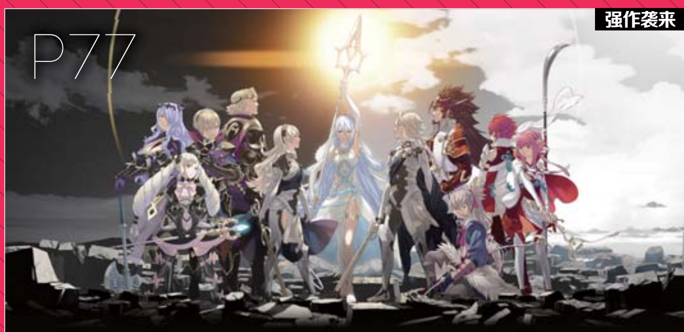
现在已可以通过levelup.cn访问游戏时光。



TV GAME半月刊
2015.8A
总第 375 期

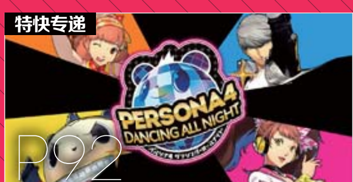
COVER STAFF
封面用图：蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
封面设计：anubis

© 2014 Warner Bros. Entertainment Inc.



火焰之纹章 if 白夜王国・暗夜王国





女神异闻录4 午夜热舞



雨血前传 蜃楼

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 新闻情报站
4 进击最前线
6 新闻专题
10 热点追踪
16 国行天下
18 黄金眼

前线狙击
21 舰队收藏 改
22 无夜之国
26 狂怒传说
28 战国无双4 帝国

特稿
30 从游戏城寨到游戏时光

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

强作袭来
36 蝙蝠侠之死
《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》剧情读解
47 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 攻略
68 爱与勇气的25周年
《火焰之纹章》系列作品回顾
77 火焰之纹章 if 白夜王国・暗夜王国 攻略

特快专递
92 女神异闻录4 午夜热舞
98 DEEMO 最终演奏
101 雨血前传 蜃楼
104 Xbox Style
106 软硬兼施SP

中国力量
108 八年打造新神话
《西游记之大圣归来》制作团队采访

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

WWW.YGTIME.COM 游戏时光 YGTIME
UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年8月1日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- ●NEWS
- ●NEWS REVIEW
- ●EDITORS'OPINIONS
- ●INTERVIEW
- ●EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

- **06.25** PC 版《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》下架
- **06.29** 第三届上海游戏精英峰会召开
- **07.10** 育碧公布了 2015 财年第一季度的财报

TOPIC

上海游戏精英峰会开幕

第三届上海游戏精英峰会于 2015 年 6 月 29 日在百视通大厦召开，本次峰会除了将发布《2014 年上海游戏出版产业报告》外，还将围绕“创投”与“版权”两个主题邀请企业创始人或者高管进行讨论。

在峰会上，东方明珠新媒体股份有限公司总经理胡湧，向与会者分享了国行 PS4 和 Xbox One 上市以来的一系列重要数据，以及未来 3 年内东方明珠对两台主机的战略规划。他指出在未来将会有更多的国行游戏通过审批并进入国内市场，“精品”将会是进口大作引入的关键词。而国产游戏的培养也会是计划的一部分，重点扶持和加速开发将会是计划的重要组成部分，值得一提的是，独立开发者同样是计划的组成部分之一。在讲话的对话，胡湧说道希望今后能通过 PS4 和 XOne 把中国游戏推向全球，从而达成文化的“引进来”和“走出去”。







EVENT

不作死就不会死 黑客组织Lizard Squad核心成员伏法

著名黑客组织 Lizard Squad 曾多次攻击 PSN 和 Xbox Live，他们中的某些成员甚至在网络上公然挑衅执法部门。俗话说“不作死就不会死”，他们中的其中一名核心成员最近被芬兰法院判处有罪。

这位成员名叫 Julius Kivimaki，代号“zeekill”，曾经在去年圣诞期间发起针对 PSN 以及微软 Xbox LIVE 网络的连续 DDoS 攻击，导致两者连续 2 天停止服务。虽然面临多达 50700 项指控，但因其年仅 17 岁，将可免于牢狱之灾。对他的指控包括了窃取数据、严重的支付欺诈、通信骚扰以及大量关乎企业机密的欺诈和网络暴力罪行。法院判决他缓期两年，并责令其参与“对抗网络犯罪”工作。

即便如此，Lizard Squad 的大部分成员的真实身份至今还是个谜，除了微软和索尼之外，还攻陷过暴雪以及英雄联盟等多个大型网络游戏平台。





EVENT 第一季度收入缩水 育碧第一季度财报公布

于 7 月 10 日，育碧公布了 2015 财年第一季度的财报。根据财报显示，育碧在第一季度收入大幅下滑，只有 9660 万欧元。即便如此，收入还是超出了预期的 8000 万欧元。

截止到 6 月 30 日，育碧第一季度的收入比去年同期下降了 73.2%，不过这一下滑是在预料之中的，毕竟去年同期发售的《看门狗》虽然口碑一般，但是销量仍然非常可观，大大超出了育碧的预期。然而今年育碧在第一季度并没有什么 3A 级大作发售，但是凭借之前的几部作品，如《刺客信条 大革命》和《孤岛惊魂 4》等作品的平稳表现，收入仍旧非常可观。值得一提的是，软件的销量比例方面，数字版游戏的收入比例从 23% 上升到了 56%。





GAME 《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》PC版因出现问题遭遇下架

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》已发售一段时间，很多主机玩家早已游玩到本作，然而 PC 玩家就没这么幸运了。PC 版《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》发售之后，玩家发现游戏存在大量的问题，其中包括画面卡顿、帧数降低、声音故障以及贴图材质下降。这也直接导致了本作的 PC 版在发售后不就便遭遇下架。

然而让更多 PC 玩家感到气愤的是，发行商华纳兄弟貌似早已知悉了这一切。他们早在几个月前就知道了本作 PC 版存在问题，但决定专注于主机版的开发。测试小组人员分配不均是其中一个原因，而没把测试工作外包给其他测试公司的原因是为了避免提前泄露游戏内幕。也因为如此，华纳内部的测试小组只能专注于检查 720p 分辨率下游戏的 BUG，这也能解释了为什么游戏在更高分辨率下会有游戏表现会显著变差的问题。

截止截稿日，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》PC 版的重新上架时间仍未确定。



GEAR 国产品牌主机闪美FC来袭

自去年游戏机禁令解除以来，国内的整个游戏行业可谓风生水起，越来越多的国内厂商纷纷加入到主机游戏市场的竞争中。近日由闪美娱乐科技联合知名电视娱乐媒体芒果 TV 共同创立的芒果玩加品牌正式公布了旗下的首款游戏主机——芒果玩加超级游戏机（最初名称为闪美 FC/Shimmer FC），这款采用了 Steam OS 系统的游戏主机将会在发售初期就将拥有 Steam 平台强大的软件阵容支持，游戏的售价和相关优惠活动会完全与 Steam 平台同步，已经拥有 Steam 账号并购买过游戏的玩家更可以直接在本主机上沿用已拥有的资源。得益于主辅双 GPU 架构和其他性能强大的硬件支持，玩家将获得更加优秀的游戏体验，而且由于芒果 TV 的加盟，该平台的玩家还可以享受到湖南卫视旗下丰富的影视娱乐资源。芒果玩加品牌还保证之后还将会推出一系列家庭娱乐用终端设备，包括“迷你游戏主机”、“超级游戏手机”甚至还有自主研发的虚拟现实头盔等。这里我们在预祝闪美 FC 能顺利在国内得到推广的同时，也希望今后能有更多的国内厂商加入到这个行列中来，为了中国的家用机市场共同努力。







新闻短波 INFO

瓶盖买《辐射4》？ 有创意我卖了！

在《辐射 4》公布初期，一位有爱的外国网友 Seth 把他用 8 年时间收集的差不多 2240 个瓶盖都寄往了 Bethesda 的总部以预购《辐射 4》。众所周知，瓶盖是“《辐射》系列”游戏中的通用货币。而在近日，Bethesda 表示将接受这些瓶盖，而这位网友的创意也让他能在今年晚些时候获得一份《辐射 4》的实体游戏。不过同时官方也暗示道，其他玩家就不要再尝试寄瓶盖了。



玩家的典范 有爱的极致

《莎木 3》在 Kickstarter 上众筹已有一段时间。而如果赞助达到 1 万美元，将能够获得与游戏制作人铃木裕共进一次晚餐的机会。然而，其中有位赞助了 1 万美元的玩家，他可不仅仅是一位普通的游戏爱好者。这位赞助者今年 35 岁，受到《莎木》游戏的影响，他跟随芭月凉的脚步来到了桂林。并与他的双胞胎兄弟在桂林阳朔建立了一所希望小学，帮助当地的贫困学生们学习英语。



E3官方游戏评论家大奖评选结果出炉

E3 2015 官方游戏评论家大奖评选结果在近日出炉，《辐射 4》一举获得了“E3 最佳”和“最佳角色扮演游戏”等多个奖项，《未知海域 4 贼途末路》同样获得了“最佳主机游戏”和“最佳动作冒险游戏”，而 PS4 独占游戏《地平线 期待黎明》则获得了“最佳主机游戏”这一奖项。



进击最前线

E3 的硝烟刚刚过去，蝙蝠侠便带着他的一众小伙伴以及众多反派与玩家在《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中见面了。在已经到来的 7 月中，虽然最近推出的游戏数量相比之前一段时间有所减少，但依然不乏亮眼作品。《太鼓之达人 V 版》和《女神异闻录 4 午夜热舞》是音乐游戏爱好者不容错过的佳作，《战国 BASARA4 皇》的素质依然值得各位玩家期待。7 月开始很多学生读者也开始放暑假了吧，也有了更多的时间补回之前错过的大作。话说暑假啊 ... 对笔者来说真是个遥远的词语啊（望天）。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽





勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧!

ドラゴンクエストビルダ-ズアレフガルドを復活せよ

●简介

Square Enix 近日公布了“《勇者斗恶龙》系列”新作《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧！》。本作讲述主人公试图夺回被龙王毁灭的阿雷夫嘉尔德，并让其复活。玩家要在方块组成的世界进行自由地探索和创造，这也是系列前所未有的全新题材作品。就以目前本作公布的情报来看，游戏系统貌似是在保持系列传统的同时加入类似《我的世界》的建造部分，但是具体情报还尚未发布，就让我们期待下一步的新情报吧。

【文：三日月】

- ●机　种：PS4/PS3/PSV
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：Square Enix
- ●发售日：2015 年冬

●亮点细数

《我的世界》X《勇者斗恶龙》
随心所欲探索的广阔世界

七龙战记Ⅲ 代码VFD

セブンスドラゴンⅢ code:VFD

●简介

“《七龙战记》系列”最新作《七龙战记Ⅲ 代码 VFD》将于今年 10 月 15 日登陆 3DS。和系列前几作一样，本作依然提供了众多职业供玩家选择，丰富的声优选择和角色自定义选项使得玩家能创造出独一无二的角色。此前系列负责人物设定的三轮士郎以及负责音乐的古代祐三将会继续参与本作的制作。故事发生在前作之后，人类与龙的战争仍在继续。而随着第七只真龙“VFD”的出现，这场同时发生在现代、过去和未来的最终战斗也就此展开。　　【文：三日月】



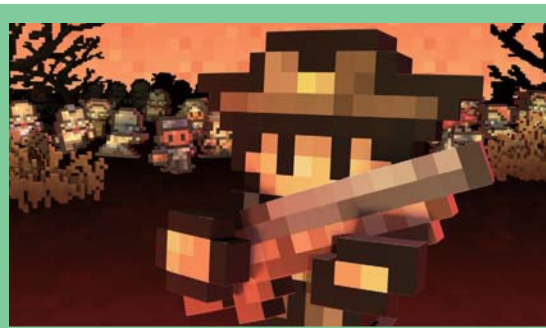
- ●机　种：3DS
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：SEGA
- ●发售日：2015 年 10 月 15 日

●亮点细数

一如既往强大的声优阵容
横跨现代、过去与未来的系列最终章











脱逃者 行尸走肉

The Escapists The Walking Dead

●简介

《逃脱者》（The Escapists）于今年年初发售，玩家需要扮演一名监狱囚犯，在监狱中和狱友狱警们打好关系的同时秘密筹划自己的越狱大计。本作大获成功并卖出了超过 60 万套。乘热打铁的制作组这回和 Skybound Entertainment 合作，推出了以《行尸走肉》（The Walking Dead）为题材的新作。本作以《逃脱者》为基础，然而玩家这回不用再担心狱警的干扰，而是要逃出丧尸群的围攻，“与 NPC 合作”和“逃脱”依然是本作的主题。值得一提的是，本作将会出现多个原作曾出现的地点和人物，熟悉原作的玩家游玩本作时一定倍感亲切。【文：三日月】

- ●机　种：XOne
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：Team 17
- ●发售日：2015 年夏

●亮点细数

在丧尸的包围中从监狱中逃出生天

和原作相同时间线的主线剧情





夜游

夜廻

●简介

曾开发过《魔界战记》系列”的日本一一直以其风格强烈的游戏吸引着玩家的注意力，这回它给玩家带来的是一个恐怖题材新作《夜游》（夜廻）。玩家在本作中扮演一名年幼的少女，为了寻找姐姐和家里的爱犬，独自一人在毛骨悚然的夜间街道上探索。本作的画风相当可爱，与其成强烈对比的是恐怖的游戏氛围。玩家在游戏中的惟一装备就只有手电筒，手电筒除了能为玩家照亮前路之外，还能帮助玩家照亮某些“看不到的东西”。日本一一直很擅长在游戏中加入和其他同类游戏截然不同的新要素，这回又能给玩家带来怎样的惊喜呢?

【文：三日月】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：日本一
- ●发售日：2015 年 10 月 29 日

●亮点细数

可爱画风和恐怖风格的强烈对比

以年幼少女的视角来感受恐怖的夜晚



PlayStation优先体验会直击！

2015香港动漫电玩节

文 梦叶 美编 小瑟
摄影 雪楠&SOS&忠臣

2015年香港动漫电玩节即将于7月24日正式开幕，索尼也与往年一样将在本届展会上为广大玩家带来最新最热的PlayStation产品，除了各种限定主机和游戏等内容外，索尼还带来了旗下最尖端的娱乐设备——“墨菲斯计划”，这款曾在诸多世界级游戏大展上亮相过的VR（虚拟与现实）设备，将在本届香港动漫电玩节上全球首次向大众开放试玩！在那之前索尼特别召开了针对媒体的优先体验会，而我们作为受邀媒体也在第一时间前往参与了本次“尝鲜”活动，下面就让我们一起来看看索尼究竟准备了什么猛料吧！



▲精美的礼品和亮丽的Show Girl当然也是必不可少的

▶新作中文化！



本以为开场的发布会充将会斥着各种罗列数据和“王婆卖瓜”之类的环节，没想到一上来SCE香港董事总经理安腾哲哉先生就为我们带来了一款新作的中文化消息，由Supermassive Games开发的互动惊悚类游戏《活至黎明》（UNTIL DAWN）正式确定推出中英文合办，并且将于8月25日全球同步发售，而在之后的香港动漫电玩节上预定的话还会有更多限量的特典礼品赠送。



◀《活至黎明》限量版铁盒



紧接着就是本次体验会的重头，也是我们此次香港之旅最重要的任务目标——VR（虚拟现实）设备“墨菲斯计划”！

“墨菲斯计划”正式到来！



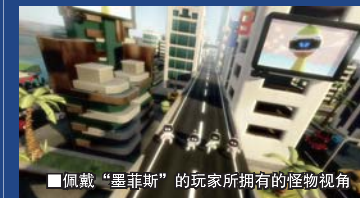
由SCE全球工作室总裁吉田修平先生亲自上台为我们介绍了这款“未来的造梦机”，最新型的“墨菲斯计划”将配有一个5.7寸解析度为1920×RGB×1080的OLED屏幕（单眼解析度为960×RGB×1080），可视角度大约为100度，画面帧率也达到了120Hz/60Hz，与其他同类设备一样搭载了加速度/角速度感应装置，支持HDMI和USB两种连接方式，同时还拥有3D环绕音源以及多屏共享的功能。从现场公布的新机型规格来看，“墨菲斯计划”所需要的硬件成本并不算高，而且官方之前也承诺该产品的价格将会非常亲民，据不少业内人士猜测正式版的价格大约会在2000元左右。



之后吉田修平先生还向我们介绍了“墨菲斯计划”与PS4之间的一体性，通过两者在硬件规格方面的整合与统一，可以让熟悉了PS4开发环境的开发者在制作针对PS4平台的VR游戏时更加轻车熟路，同时“墨菲斯计划”也得到了Unity与虚幻引擎等技术厂商的大力支持，使得今后PC端的VR游戏也可以更加轻松的移植到PS4平台。游戏方面更可兼容现有的DualShock 4手柄以及PS Move两种操作方式，而且结合多屏分享功能“墨菲斯计划”还可以带来不同以往的多人游戏体验，比如接下来我们要介绍的这款《怪物大逃亡》（Monster Escape）



这是一款由SCE全球工作室专为“墨菲斯计划”打造的PS4内置应用《游戏空间》（The PlayRoom）专用VR游戏，游戏的规则要求5名玩家分别扮演怪物和小机器人进行4V1的对抗，而本作的最大特色就在于佩戴“墨菲斯”扮演怪物的玩家将会以主视角拥有独立的视野，而其他4位使用手柄操作小机器人的玩家则会在显示器上共享另一个视角，官方将之称为非对称游戏机制，而且这一切都无需网络联机只需要在同一台PS4上就可以实现。


■佩戴“墨菲斯”的玩家所拥有的怪物视角


■怪物和小机器人之间会进行攻守交换

虽然《怪物大逃亡》的游戏方式颇为新颖，但对于在坐的诸位核心媒体来说显然少了点什么，而之后登台的《RIGS》则正好满足了大家的期待。


■许迈喷张的高空战斗


■激烈的武装交火

这款由Guerrilla剑桥工作室（之前曾负责《杀戮地带 雇佣兵》开发），主打机甲3V3的MOBA类游戏之前就曾在今年的E3大展上登台亮相，遗憾的是本次体验会的现场并没有提供这款游戏的试玩，不过据前方体验过的同事评测，这绝对是一款可以让玩家肾上腺素飙升的火爆游戏，吉田修平先生在现场也多次强调作为一款VR游戏本作完全可以满足各位核心玩家的要求。


■玩家之间的3V3对抗


■讲究团队配合才能最终胜出

之后的《伦敦劫案 大逃亡》依然是由SEC全球工作室负责开发，并且在现场提供了试玩，后文中会为大家带来详细的试玩评测。





▲在现场公布的VR游戏阵容中，除了索尼第一方的工作室之外不少独立游戏工作室也确定加盟。

在现场公布作品的最后吉田修平先生还向我们卖了个关子，他表示在之后的香港动漫电玩节上还会公布一款在E3大展上都未曾公布过的神秘VR大作，而且这将会是一款全新的作品，届时到场的玩家也一定会为此感到兴奋不已。

梦叶与“梦神”的第一次接触

索尼为本次体验会准备了两款 VR 游戏的试玩，分别是《深海》(The Deep）与《伦敦劫案 大逃亡》(The London Heist Getaway)，其中前者由于公布较早而且体验的内容与最初并没有太大变化，这里梦叶就将后者作为了本次试玩的重点，这也是我第一次体验虚拟现实设备，希望能够通过文字尽可能的传达这款游戏给我带来的感受。

首先要提到的是这款游戏在现场提供的试玩版本是以 PS Move 作为控制器，而且需要体验者坐在椅子上进行游戏。

当工作人员为我戴上设备并提示我可以睁开眼睛后，我的整个视野被一种类似于宇宙的空间所覆盖，在这个淡蓝色的空间中悬浮着一个个类似于球形的发光体以及我正对面（以我座位的朝向来说）的字母 LOGO，随着我头部的转动我可以看向这个空间的任意一个方向，但惟独看不到我自己的身体，这种感觉就好比只有自己的意识漂浮在空中一样，在接过工作人员递来的控制器后（说实话用自己看不到的身体去触碰外界的东西那感觉真是说不出来的怪）画面慢慢变黑，当主视角游戏中常见的那种“睁开朦胧的睡眼”镜头过后，我发现“我”正处在一辆车的副驾驶座上，旁边正在开车的是一个身着西装的光头佬，而此时的我们似乎正疾驰在高速公路上。光头佬开始对我说些什么，然而我已经兴奋的什么都听不见了，视野中的画面虽然略逊于大部分次世代游戏，但那种身处其中的临场感不要说游戏了就连电影也无法带来如此“真切”的感觉，然后我看到了自己的两只“手”，或者说两只手套可能更贴切一点因为我依然没有身躯甚至连胳膊和手腕都没有，就好比自己是个带了手套的隐形人。很自然的按下 PS Move 的扳机键两只“手”就会做出握拳的动作，之后我就开始了各种疯狂的尝试，试着去跟车内的各种元素进行互动，置物柜（里面




■本次试玩环节的游戏设定图

针对“墨菲斯计划”的疑问

现场还特意安排我们与吉田修平先生就“墨菲斯计划”进行了互动问答，而有关售价、发售日以及首发阵容方面的问题对方也明确表示不会在现场作答，这里就为大家挑选部分有代表性的问答内容。

Q：“墨菲斯计划”是否会有中文化的游戏推出。

A：游戏的语言以及版本要取决于开发商和发行商，而我们对于多语言版本当然也是大力支持的。

Q：“墨菲斯计划”除了针对游戏方面是否还考虑过引入 VR 电影等娱乐内容?

A：首先“墨菲斯计划”最主要的服务群体依旧是我们的 PS4 用户以及核心玩家，但依然会进一步拓展该设备的娱乐功能，目前我们已经与一些其他领域的厂商展开合作并会尽快将一些非游戏类（VR 电影等）的娱乐内容引入到“墨菲斯计划”中。

Q：“墨菲斯计划”今后是否会推出内置耳机的版本?

A：“墨菲斯计划”并没有考虑过内置耳机的版本，让玩家更加自由的选择适合自己的耳机，这样包括价格、音质或者佩戴的舒适程度等方面也都不会受到规格的限制。






■体验会的现场还提供了两台《街头霸王V》的试玩机




■现场还提供了《刺客信条 枭雄》、《瑞奇与叮当》等新作的试玩


■现场最受欢迎的无疑还是“墨菲斯计划”

竟然放满了弹夹！）、换气扇、遮阳板、收音机（可以调节频道和音量大小），在拿起面前的饮料杯后我还下意识的往嘴边送，但才想起原来我没有“嘴”，我甚至还打开了旁边的车门！而当我把“头”探出去张望时可以很明显的感觉到自己涌上的肾上腺素。在完成这些互动动作时感觉就像在现实中一样自然，惟一的不同就是现实中所需要进行的手部动作现在都只需要一个手指就能完成。伴随着身后的引擎声（3D音源的完美体现）和子弹击中车门的声音，一个骑着摩托的黑衣人从我们右侧超上，对方在行驶的过程中还不断对我们扫射，在车的前挡风玻璃上留下了不少单孔，当黑衣人抄到我们正前方时，旁边的光头佬猛地加速将其撞飞并砸在了我们的车窗上，飞溅的玻璃渣子让我不自觉地举起双手护住脸，而光头佬则在碾过黑衣人后开始奋力的砸着





布满裂纹的前车窗，在我们合理将其砸掉后，更多的黑衣人驾驶着摩托车和面包车开始对我们进行围攻，正当我在翻箱倒柜的寻找武器时光头佬扔给了我一把微冲，之后的环节则类似于传统的轨道射击游戏，只不过在子弹打完后我需要用另一只手拿起弹夹进行上弹，在与敌人对射的过程中光头佬还不断提醒我射击车辆的轮胎，摩托车只用射爆一个而面包车要命中两个轮胎后就会立即翻车。

最后，一辆抄在我们前面的大型面包车突然打开了后车厢门，手持加特林的敌人对着我们就是一通扫射，我还没来得及反击游戏就宣告结束了（黑屏）。

摘下眼镜后的我依然处于高度兴奋的状态，之后在看其他人试玩时才发现车内其实还有很多之前没有发现的互动元素，我现在只后悔当时怎么没试着去抢光头佬手里的方向盘。

实用指南

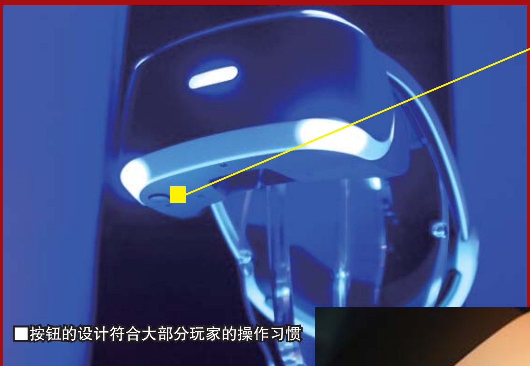
说完了游戏体验梦叶再向各位简单介绍一下佩戴“墨菲斯计划”时需要注意的几点：

1. 佩戴上“墨菲斯”以后若想调解头部的松紧程度，可以按下头部后侧头箍面板上的按钮进行调解。



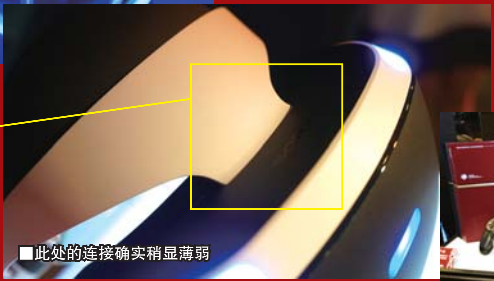
■指示灯中间的就是调节钮

2. 佩戴上“墨菲斯”之后用右手自然扶住主屏幕，即可用大拇指按住屏幕右下方的按钮并通过拉伸调解屏幕与眼睛的距离。（由近视的同事亲测，就算是戴着眼镜也丝毫不会影响游戏体验。）



■按钮的设计符合大部分玩家的操作习惯

3. 主屏幕上方与头箍的连接处较为脆弱，推拉时请注意力度。（这也是现场工作人员向我一再强调的一点。）



■此处的连接确实稍显薄弱

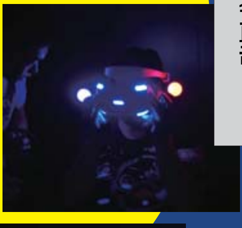
结语

这种虚拟现实的游戏体验确实做到了让玩家真正沉寖在了另一个世界，虽然那是一个虚拟的世界但却拥有无可比拟的真实感受，就梦叶个人而言这绝对是其他任何娱乐形态都无法效仿的。现在我只希望能有更多人体验到虚拟与现实设备的魅力，同时也更加期待索尼即将在之后的香港动漫电玩节上公布的神秘大作了。

体验会现场精彩集锦

《潜龙谍影V 幻痛》的限定版PS4主机以及专业的大首领Coser也是现场的一大亮点！









热点追踪

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

归来的蓝色霹雳 CliffyB与他的神秘新作

游戏业界著名的坏小子携新作归来

这次他的目标是打造FPS中的《LOL》

不再沉默

“我以为我再也不需要媒体宣传了，没想到结果还是不行。”Cliff Bleszinski 说。

作为欧美知名度最高、曝光率最高的游戏制作人之一，Cliff Bleszinski 成功塑造了业界坏小子的形象，大胆的言论、时不时冒出来的脏话，以及其在某些方面的强硬姿态，给人留下深刻印象。

在 Epic Games 工作了将近 20 年之后，2012 年 Bleszinski 决定离去。在休息了几年之后，他重返游戏业，并于去年创立了 Boss Key Productions。本来这是他需要借助自己的名气给新公司造势的重要时机，但这一年来，他却很少接受媒体的采访。

“在我的职业生涯中我至少做了几千次媒体采访，所以我决定不再跟媒体说话了。”Bleszinski 说。

但这个被网友称为 CliffyB 的业界大嘴还是忍不住出来发话了。今年春季，Boss Key 公布了第一款游戏——《蓝霹雳》(Project Bluestreak)，CliffyB 意识到自己必须出来给游戏助威。

“虽然如今已是 YouTube 和 Twitch 主播们的天下，但是如果你要在 2015 年之后推出一个新的娱乐品牌，你就需要有非常多的弹药——从社交媒体红人，到有影响力的名人，再到媒体记者，以及实打实的投入几百几千万的广告费。”

现在，为了宣传自己的《蓝霹雳》，为了让更多人知道这款游戏的魅力。CliffyB 做好了重返聚光灯的准备。

BOSS KEY

CliffyB 说，一年前他创立 Boss Key Productions 时，就决定了要在几个方面做出转变。其中第一点，就是要建立透明的游戏开发流程，这是为了与最终目标用户之间建立信任。首先是在游戏开发初期，游戏的相关美术设定图做出来之后就及时向玩家发布，不过玩家的反响并不像他预期的那样。将游戏信息太早传达给玩家，可能会出现这样一种情况：在游戏开发过程中，某些游戏机制或者内容可能会因为多种原因而修改，那么当玩家拿到成品时，发现当时宣传的内容没有了，就会有遭到背叛的感觉。

为了避免让玩家感觉被骗，现在 CliffyB 对于《蓝霹雳》的细节并不愿透露太多，不过有些方面他是可以确认的，比如本作将会是第一人称视点。自从 9 年前《战争机器》诞生以来，他一直做的是越肩视点，他很高兴能重返 FPS。虽然两种都是射击游戏，CliffyB 认为 FPS 与第三人称视点射击游戏有着鲜明的对比，他说前者“就是控制着一个时速 100 公里的炮台”，而后者则是“花式牵线木偶”。这次他选择了炮台。

“第三人称视点很适合沉浸式的单机冒险游戏，比如《未知海域》。但如果你要做的是一个核心向的多人射击游戏，如果我因为角色的某个动作把自己搞死了，那么我会狂骂动作设计师与策划，而不是怪我自己。”

CliffyB 认为，一款出色的 FPS 不能因为角色动作而碍手碍脚，而应该是“带着火药桶满世界跑”，特别是那种对抗型的多人射击游戏。而这也是《蓝霹雳》的方向。

由于非常注重对抗性，CliffyB 对于电子竞技这个领域也充满期待，“所有有见识的人都知道，电子竞技起码还要再火十年以上。”不过他也知道这需要有多年的积累，游戏本身的平衡性要够好，然后要逐步积累忠实的玩家群。CliffyB 并不指望《蓝霹雳》一开始就变成一个热门电竞项目，Boss Key 首先要做的是一个让核心玩家玩到爽的游戏。无论未来能否成为电竞项目，CliffyB 目前有两个最核心的目标要实现：创造出令人铭记的游戏时刻，以及让玩家能很容易体验到这些时刻。

Boss Key 对本作的设计原则是要做一些很容易操作又很酷的动作，同时又会有一些高手能够打出极具表演性的游戏片段，这样就便于他们在 YouTube 上发布，甚至可能成为 YouTube 热门视频，而这又会促进游戏的传播，或许会成为游戏成功的一个关键点。

目前在 Boss Key 办公室里最



■多年后重回媒体镜头之下，CliffyB 还是不改张狂的风格。

流行的游戏是《反恐精英 全球进攻》，CliffyB 说，这款游戏里有很多令人惊叹的、人生中难得一见的经典时刻，这是在比赛结束之后仍然令人回味无穷，并且乐于去讨论和分享的。“在 GAF 和很多论坛上，经常会看到那些游戏时刻被做成 GIF 动画。我打算在这游戏里内置一个 GIF 动画生成器，将前面几秒钟的游戏时刻记录下来。你的游戏有多好，只要看能够产生多少这样的经典时刻就知道了。”

> “每次我和家人去迪士尼，不管是吃饭还是买纪念品，回到家的时候是筋疲力竭而又开心满满。而每次从拉斯维加斯回家，我的感觉非常糟，感觉周围的一切都是为了抢我的钱而设计的。而在迪士尼，一切都是以提供乐趣为第一目标，让你开心的付钱。这就是我的设计理念。”

迪士尼与维加斯

在开发新作的同时，CliffyB 还要管理刚成立的新公司。Boss Key Productions 的办公室位于北卡罗来纳州的拉雷市中心。过去一年来，这家工作室已经增加到有 36 名全职雇员，还有 4 名实习生。公司刚成立的时候只占了三楼的一小部分，现在已经把四楼也租下来了。

随着工作室的扩张，CliffyB 也在考虑目前游戏业界讨论最多的话题之一：多样性——无论是在游戏设计还是招聘方式上。CliffyB 在招聘员工时，会尽可能考虑多元化，团队里有很多不同肤色的人，也招聘了更多的女性。CliffyB 相信，开发人员的多样化会孕育出有更广泛吸引力的产品。CliffyB 说：“作为一个资本家，就算我不在乎多元化，我也想赚所有人的钱，更何况我还非常在乎多元化呢。我希望亚洲人看到他们感觉靠谱的角色，然后他们可能就会想花钱。”

团队成员的多元化已经使游戏本身受益匪浅。Boss Key 的黑人美术总监，就为本作设计了风格特殊的美术感觉，游戏中的黑人角色自然也是他设计的。最近美术组新招的 Ana Kessel 则是 Boss Key 招聘的众多女性开发人员之一，她能从男性完全想像不到的角度设计美术细节，比如最近设计的某个角色，她一看就说：“这花边也太奇怪了，而且性感过头了。”

CliffyB 并不掩饰自己开发《蓝霹雳》的主要意图——为了赚钱。之所以需要多元化，也是为了吸引更广泛的玩家。正是为了赚钱，本作采取了核心玩家们比较反感的盈利模式——F2P。CliffyB 说，《蓝霹雳》的盈利方式可能会参考《英雄联盟》，比如某几个星期某些英雄可以免费使用，但是过几个星期会变成需要付费。CliffyB 保证，游戏发售时自带的全部角色都是可以免费使用的，付费内容只会在后面新增，比如提供一些极为罕见的皮肤。除了人物的皮肤与定制选项之外，还会有各种收费的武器皮肤和外观零部件。这些都只是外观定制内容收费，不会影响到核心游戏机制，绝不会牺牲游戏的平衡性，变成“pay to win”。

在今年春季的 PAX East 游戏展会上，CliffyB 曾向与会者表示，他心目中的免费游戏模式“更像迪士尼而不是拉斯维加斯”。“迪士尼显然也不便宜，现在的价格已经非常荒谬了。但是先别说门票，光说体验。迪士尼是非常适合家庭的，而拉斯维加斯是罪恶之都。每次我和家人去迪士尼，不管是吃饭还是买纪念品，回到家的时候是筋疲力竭而又开心满满。而每次从拉斯维加斯回家，我的感觉非常糟，感觉周围的一切都是为了抢我的钱而设计的。而在迪士尼，一切都是以提供乐趣为第一目标，让你开心的付钱。这就是我的设计理念。”

CliffyB 最近也进军餐饮行业，和朋友一起开了两家餐馆，其中一家是在拉雷市的非常舒适的餐厅。所以他现在很喜欢用餐饮业的例子来打比方，他说：“就像我开的酒吧，你可以进去却一分钱也不花。又或者是星巴克，你可以进去后把笔记本电脑插上电，然后在里面办公。但是迟早你会有点累，接着买杯咖啡或者三明治。”CliffyB 希望自己的游戏为玩家提供同样的舒适度，就算他们只是路过根本没打算花钱。

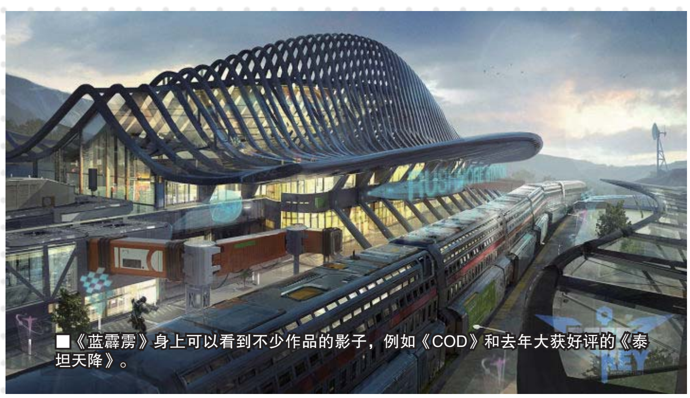
《蓝霹雳》的发行权交给了韩国网游巨头 Nexon，这也意味着本作的 F2P 商业模式可能会非常成熟，同时也会更多考虑亚洲市场。不过除了一个只有场景和道具展示的简短预告片和设定图之外，目前外界对于《蓝霹雳》还是一无所知。CliffyB 说他还没想好以怎样的方式进行首次发布，初步是计划在八九月份进行一次小规模的发布，从时间段来说可能是德国的科隆展或者是美国的 PAX。

CliffyB 多次强调，《英雄联盟》是他的目标，这款风靡全球的游戏也是通过多年时间一点一点成长起来。所以《蓝霹雳》并不着急。目前的发行时间计划是先北美，后欧洲，接着俄罗斯，最后登陆中国。PC 版将先行推出，初期只会面向几千名玩家进行内测。

“先学走再学跑，”CliffyB 说，“我不想一夜之间征服世界。我们一个一个地区慢慢来。”




■多元化的特点也被体现在《蓝霹雳》身上，其初期的场景设计就融合了不同的文化元素。


■《蓝霹雳》身上可以看到不少作品的影子，例如《COD》和去年大获好评的《泰坦天降》。

重访XBOX Robbie Bach讲述内幕故事

原XBOX最高领导人在多年后再次露面
这次带来了讲述XBOX部门内幕的新书

重返 E3

Robbie Bach，这个曾经的XBOX头面人物，已经在玩家的视线中消失了多年。今年是他5年来首次重返E3展，他穿着一件紫红色的衬衣，领带也不打，看起来一脸轻松的样子——以一名局外人的身分参加世界第一游戏展，是一件令人愉悦的事。

他漫步于任天堂、索尼、育碧等的华丽展台之间，眼前的景象勾起了过往的回忆。然后他走到了微软展台，一切就像过去那样，但这次他不用紧张地在房间里准备展前发布会，不用在拥挤的房间里向投资者和零售商们推销未来新品。而且，再也不用参加噩梦般的各种派对了。

2010年，Bach辞去了微软娱乐与设备部总裁的职位。他在微软工作了22年，他带领Office部门创造了史上最成功的办公软件，他指挥XBOX度过了无数的危机，在他的任期内战胜了索尼。在离开微软后，他休息了很长一段时间，之后加入了一些委员会，比如美国奥委会。他还积极参加了各种慈善工作。而在业余时间他喜欢的运动是网球。

这些年，他回顾了自己在微软的生涯，以及推出XBOX、X360的那段峥嵘岁月。他把所思所想写了下来，凝聚成了一部新的著作，书名就叫《重访XBOX》(XBOX Revisited)，其副标题很特别——“一个企业与文明革新的游戏计划”，因为其中不仅记录了一段游戏产业的历史，还囊括了他的政治主张以及市场策略。



■Robbie Bach当年在发布会上的英姿。

新书面世

《重访XBOX》是关于Robbie Bach的个人披露，其中讲述了他是如何与困扰自己多年的椎间盘突出做斗争，同时积极追求关于成为网球运动员的梦想。里面还记录了世贸中心恐怖袭击事件当天，他在纽约现场目睹的经历。他还透露当年XBOX几乎陷入万劫不复的境地，他当时已经将自己的辞职信递给了老板。

在书中后半段，Bach谈到了自己的政治观，他认为应该采取小型政府的管理机制。他认为国债是当前美国需要首先考虑的重大问题，并提出应建立长效解决机制。他认为美国是一个充满机会的国度，有必要建立足够安全的社会体系，同时要谨慎管理。他把当年用于解决XBOX相关问题的管理手段，与林肯总统和杜鲁门总统曾面临的问题做比较，也就是关于如何解决美国奴隶制问题、是否在日本城市引爆原子弹等重大历史事件。

从Robbie Bach的高度，他所看到的XBOX历史与一些内幕事件，是其他记者与作者们无法了解的。在微软这样一个高度复杂的巨型集团里，要推出XBOX这种产品，所面临的一些问题，恐怕也只有Robbie Bach自己才知道。他认为，在微软期间所学到的关于大型组织管理的一些经验，可以用于“改造美国”——听起来有些夸张，不过Bach对此是绝对认真的。

这次Robbie Bach参加E3展，其实就是来宣传他的新书，他约了一些媒体做了访谈。该书将于9月份发售，出版商是布朗公司。他说这本书的全部收益都将捐赠给慈善机构。

Bach说，现在自己的生活已经进入了“第二章”，在这个人生阶段，他将致力于“改变我们国家的前进方向”。最近他正担任美国某大城市的顾问，将帮助其杂乱的信息技术部门进行重组与简化。

> “XBOX太艰难了，你要在内部经历过才知道，它比我一生中做过最难的事还要难五倍。”

E3的故事

在推出XBOX之前，Bach掌管的是微软商业软件业务，他说当初刚听说要进入家用机游戏市场的

计划时，他认为“这是我这辈子听过最疯狂的主意之一”，当时他一度怀疑公司老板是不是疯了。

这本书一开始就讲到了 E3 2001 的 XBOX 发布会，这时距离其发售只有几个月的时间，但这场发布会本身却是灾难。XBOX 竟然当场死机了，而且发布会的组织非常糟糕，由始至终都给人一种非常业余的感觉。“索尼非常聪明，”Bach 回忆道，“我们作为新主机厂商参加 E3，什么都要争分夺秒。而索尼比我们早一个晚上开了发布会，之后还举办了盛大的派对。他们把所有记者都请过去一直办到了凌晨两点钟。而我们的发布会时第二天早上 8 点，很多人到的时候还宿醉未醒呢。我们的这场发布会本来并不成功，加上观众都在宿醉，就更糟糕了。”

初代 XBOX 给微软造成了几十亿美元的损失，最后只换来 PS2 六分之一的销量。对此，比尔·盖茨只是淡然一笑，然后豪气地“再来一局”。代号为 Xenon 的新主机很快提上议事日程，并成功地比 PS3 早一年发售。微软为此获得了重大的领先优势。在 E3 2006，Bach 与他的团队感觉到扭转乾坤的时刻即将到来了。当索尼宣布 PS3 的价格将会是最低配 499 美元，高配 599 美元时，Bach 简直认为自己要赢了。“那是有史以来最棒的经历，当时我们的反应是‘他们做了什么？真是这个价格？没搞错？他真这么说了？’那是一个击掌庆贺的时刻。”

Robbie Bach 说，当时在房间里收看直播的大概有 20 人，但是为了证实所看到的一切，他还是给亲临索尼发布会现场的朋友发了短信以求证实。当时的直播效果很差，经常卡，他们以为是不是有哪个片段给漏了，可能是直播出了问题。

尽管当时平井一夫狂妄地说“次世代何时开始由我们说了算”，但微软内部认为已具备了打败索尼的条件。在对未来的技术判断上，这次显然是微软看准了趋势。索尼为了让 PS3 具备高清播放能力、为了打赢次世代光碟格式之战，让 PS3 搭载了成本高昂的蓝光光驱。而微软为了节约成本一开始就放弃了蓝光，他们认为可以通过 Xbox LIVE 提供在线高清视频，而且未来将会是网络点播的时代，不需要蓝光光驱。

在主机大战的初期，价格是一个极其敏感关键的因素。Bach 将最近微软所犯的错做对比——Xbox One 为了搭载新一代 Kinect 而比 PS4 贵了 100 美元，结果重蹈 PS3 的覆辙。Bach 说：“在家用机行业有一个基本原则，如果你的基础主机手机比对手贵 100 美元，那你就输定了。这就是经济性。其实不难理解。”

2008 年开始 Robbie Bach 已不再担任 XBOX 业务负责人，也就是从那时起，Xbox One 进入了筹划阶段。那是 Kinect 的全盛时代，微软对这款动作侦测装置报以厚望。当时整个行业一度认为体感将会是游戏业的未来。Bach 说：“我参加了东京电玩展，岩田聪公布 Wiimote 的时候，我就坐在第二排，当时距离他真的只有三米远。我对自己说‘卧槽，我们是不是碰上大麻烦了’结果就真成大麻烦了。”

Wii 的横空出世打碎了 X360 称霸的梦想，不过 X360 至少在很长一段时期里保持了对 PS3 的领先优势。Xbox LIVE 带来的利润让微软对家用机的投资显得有意义。

“炒掉 J Allard”

X360 是一个成功的产品，Robbie Bach 将其成功总结为“3P 法”，即“Purpose（目标）、Principles（原则）、Priorities（优先级）”。



■失去了 Robbie Bach 的指引，Xbox One 在发售初期犯下了不小的错误，在 2014 年的发布会上只能通过丰富的独占游戏阵容弥补。



■当年为了宣传 X360，Robbie Bach 甚至邀来了比尔·盖兹同台表演。

Bach 承认，XBOX 的早年“陷入了深深的困境”，他说自己做的很失败，没有给团队很好的领导和指引正确的方向。此外还有外人不知道的人事冲突。他承认，他与下属 J Allard 之间的关系比较微妙。作为 XBOX 的首席技术负责人，J Allard 提出了很多大胆的技术设想，而 Bach 主要考虑的是商业前景与成本。Bach 在他的书中感谢了 J Allard 对 XBOX 的贡献，但也承认他们两人之间的关系就没怎么好过，他曾多次“想要炒掉 J Allard”。

2001 年 5 月，Robbie Bach 一度想要退出 XBOX 计划。因为当时很多人对他表示质疑与失望，并且嘲笑他不懂游戏，这让他非常愤怒。最后是上司极力把他留住，要他继续负责。就在那时，他冷静思考，制定了 3P 计划。

这套管理学方法是 Robbie Bach 这本书的核心，也是他现在担任政府顾问时经常提到的方法，是他在各种演讲中的核心。这是一种应对大型项目的方法学。如今的大项目过于纷繁复杂，容易使人迷失。Bach 认为应该首先将不可改变的一些目标简短地列出来。X360 的目标就是“为更多的客厅带来创新的游戏形态与互动娱乐”。在 E3 2005 的微软发布会上，这被作为对外传递的一个核心要点。虽然 X360 最后的创新娱乐目标并未实现，但是比上一代已经有很大的进化，Xbox LIVE 真正地让网络成为家用机游戏不可或缺的一部分，并且也成为美国家庭最重要的高清视频点播平台之一。

至于“原则”，Bach 将其分为五个要点，亦即目标可实现的几个方面。这是在项目周期过程中具有指引意义的方向性原则，以 X360 为例，其原则包括：实现盈利、发展非玩家、游戏第一兼顾“数字生活方式”、扩张国际市场、统筹硬件与软件开发。

最后，所谓的优先度是一系列的具体实施要点，Bach 也将其归纳为 5 点。虽然在实际发展过程中，可能会出现其他想法，但不应阻碍已列出的几点优先要点，除非环境已经变化到必须重新思考的地步。X360 的 5 大优先要点是：以《光环》等为首的重要独占游戏系列、让世界知道 X360 与 PS3 的不同之处、在 PS3 之前上市、确保在首发后的 15 个月内有稳定的大作供应、“给微软赚钱”。

Bach 说，如今的大型机构打造的都是生态，需要有 3P 法将过于复杂的方方面面化繁为简。他向很多大型机构和政府部门提出 3P 法后，获得了很高的评价。他说他是在 XBOX 计划最黑暗的时期理清了思绪，他要将此作为毕生的事业。

“XBOX 太艰难了，你要在内部经历过才知道，它比我一生中做过最难的事还要难五倍。”Bach 说。

XBOY 与 Xphone

Bach 在书中用大篇幅讲述了与比尔·盖茨有关的事，讲述他如何计划狙击 PS 在客厅的蔓延。书中还讲到 2001 年 9 月 11 日早上，Bach 到纽约会见几个游戏记者。在恐怖袭击之后，他租了一辆车，带上同日滞留在纽约的一些微软同事，沿着灾区般的乡村小路逃离。

书中还提到了曾备受关注、却已几乎被忘记的 XBOY 掌机计划。Bach 说，当时 XBOX 部门都想集中精力先把电视游戏做起来，但是在宏观方向上还是有点把握不准。关于 XBOY 的想法曾被多次提出，每一次都被 Bach 击毙。

“当时我们已经有一些团队在

做探索性的工作，有时候一些构想中的东西会被泄露，外界就以为是真的。”Bach 说，XBOY 项目从来就没有正式启动过，但经常有人提出该产品的设计构想、商业模型、市场战略。因为“电视游戏级别的掌机”在当时看来确实是令人心动的想法。不过在 XBOX 本身市场占有率还不高的情况下，分散资源做掌机肯定得不偿失。尽管如此，仍然有许多高管认为应该做 XBOY。Bach 说：“微软的很多人普遍想法说‘还有我们公司做不了的东西?’要改变他们的这种观念很难。”

2004 年，索尼推出 PSP 后，XBOY 的计划被再度提起。“有人说，看吧，索尼都做了，我们也该做了。”Bach 认为，当时的失误不是没有去做 XBOY，而是没有做“Xphone”，游戏型的手机才是当时微软应该去做的。“只是在当时这种想法并不是那么显而易见。那时还比较早，比 iPhone 早三年。如果我们坚持将方向锁定在手机技术，开始发展触摸屏——如果在这些方面多下点功夫，我们可能会得出结论——应该去做一部 Xphone。如果那样的话……谁知道呢?”

X360 并不是巨大的成功，三红灯问题暴露了它的设计缺陷。在 XBOX 的发展史上，这是一个巨大的污点，当时几乎毁掉了 XBOX 这个品牌。微软尽了一切可能进行挽救，最后 X360 熬过了这一劫，最终销量超过 8000 万台。回顾 X360，Bach 认为 X360 是成功的，是他在离开微软之前完成的巨大成就。他生活：“在它上面所学到的东西可以应用到其他领域。你可能会觉得奇怪，做游戏的经验能帮我们把国家变得更好? 这就是我努力在做的。我敢说，真的可以，这很重要。”

华纳黑幕 阿克汉姆移植危机

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》PC版发售之前数月 华纳早已知道游戏本身问题重重

明知故犯

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》是一款好游戏，这一点毋庸置疑。然而优化恶劣的 PC 版已经影响到了整个品牌的声誉，导致家用机版也受到了牵连。华纳不得不将 PC 数字版和实体版全面下架。表面上看，这一切对华纳来说是出乎意料，但是据内部消息，华纳其实早已知道 PC 版存在的问题。

已参与本作数年的一名游戏测试员说：“我想说的是，华纳是假装他们完全不知道这游戏是这么糟糕的状态。其实这种状态已经有好几个月了，我们现在看到的那些问题几乎跟一年前存在的一模一样，丝毫未改。”

两名知情人士向美国媒体匿名曝光了 PC 版《阿克汉姆骑士》的内幕，他们都表示，华纳完全知道 PC 版存在的各种问题，但他们依旧选择按原计划发售，并不是故意要坑玩家，而是因为他们认为那样的状态已经很好了。

华纳暂停 PC 版销售后，在 Steam 的退款页面上向所有玩家致歉，并承诺对游戏进行改良，达到标准之后再上市。之后华纳放出了 PC 版的小补丁，解决了一些致命的 BUG，加入了雨天的效果，还修正了其他的一些问题。华纳表示，目前各团队正在全力以赴解决 PC 版的问题，不过要将问题完全解决还需要一些时间。

PC 版的噩梦

长年来，AAA 级单机大作都是以家用机为主力，PC 版的发售时间通常比家用机版晚，甚至很多大作都没有 PC 版。但是通常这些游戏推出 PC 版后，在高配置电脑下画面效果会远远高于家用机版。近年来，随着 Steam 的崛起，PC 版的零售收入在不断提高，因此很多大作都实现了 PC 版与家用机版同步发售，越来越多追求最高画面质量的玩家选择了 PC 版。可以说，只有最高画面设置的 PC 版，才代表了一款 AAA 大作的完整形态。

不幸的是，《阿克汉姆骑士》却截然相反。首先它的 PC 版将画面帧率锁定为 30fps，虽然此前 Nvidia 发布的早期市场宣传视频中摆明是 60fps。(可以通过修改某文件提高帧率，而华纳官方却在其论坛中建议玩家不要修改。)

就算解锁了 30fps 的帧率限制，本作的优化也会让绝大多数玩家吐血。从画面水准来说，本作不见得比《巫师 3》好，而能将《巫师 3》轻松跑到 60fps 以上的机子，运行《阿克汉姆骑士》PC 版时可能连 15 帧都不到。这还要求你使用固态硬盘，如果是用普通硬盘(毕竟容量高达 45GB)……能有耐性玩下去的绝非凡人。



PS4 和 Xbox One 版《阿克汉姆骑士》从技术角度来说确实极为出色，画面非常华丽，绝对是当今游戏的一流水准，帧数也很稳，并没有很离谱的问题。而 PC 版是由华纳、Rocksteady 与 Iron Galaxy 工作室共同开发的，主要当然还是 Iron Galaxy 制作。这家名不见经传的工作室，此前开发了搞笑型格斗游戏《跳着踹》，以及《杀手学堂 第二季》。过去几年来，他们还负责制作了多款 CAPCOM 格斗游戏的数字移植版。此前他们也是华纳的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》PC 版合作开发商。

在《阿克汉姆骑士》的 Credit 名单里，将 Iron Galaxy 列为“提供了额外的开发与 PC 支持”，看起来似乎只是提供了支持工作，Rocksteady 才是开发主力。但是后来 Rocksteady 方面都出面表示他们并未参与 PC 版的开发，而是全力制作家用机版。不过在 PC 版问题爆发之后，Rocksteady 发表了推特，表示他们已经派出了最优秀的工程师“疯狂地帮忙尽快修复

问题”。

事实上，Rocksteady 如此专注于家用机版也是有原因的，某参与该项目的测试员说：“有好几个月的时间里，这游戏似乎不可能在家用机上运行了。这是它不断的延期的原因之一，他们对于在次世代主机上开发游戏的难度根本就没有做好准备。”

自顾不暇之下，Rocksteady 自然也无法分身帮助 Iron Galaxy 改善 PC 版存在的问题。

深层原因

另外一名知情人士并非测试组成员，但也深入接触了游戏的开发过程，他透露在多个会议中，测试组被多次告知，新主机的开发难度远比 Rocksteady 预计的高得多，所以要发动测试组更加巨细无遗地寻找家用机版的 BUG。测试组的规模非常庞大，总共有大约 100 人，其中 10 人负责 PC 版。某测试组成员说：“我们汇报了 PC 版相关的几千个 BUG，都是与帧率相关的。还有各种操蛋的贴图问题。还有蝙蝠战车在 PC 版里面一直很操蛋。”（蝙蝠战车出现时，能把高配电脑的帧率拉到个位数）

《阿克汉姆骑士》是 Rocksteady 所开发的有史以来规模最庞大的游戏，也是其在次世代主机上的第一款游戏。开放世界加上经验不足，BUG 数量多也是不可避免的。

某测试组成员说：“测试一款如此大规模的游戏，与测试那种线性或小型的游戏非常不同。其他游戏只是按照任务、章节或者地图上的不同区域推进，或者沿着一条路线一路打下去就好了。而开放型游戏的 BUG 是无处不在的，我们有些测试员一天就会找到 100 多个 BUG。开发者会尽可能修复发现的 BUG，但与此同时他们还要忙着把游戏做完，所以速度非常慢。只有在游戏做完后，不会再增加新内容了，他们才能真正全力去修复 BUG。到了这个时候时间往往非常紧张了。”

有内部人士透露，华纳的内部测试团队主要是在 720p 的解析度下进行 BUG 检查。而多数硬件还过得去的 PC 玩家都会在 1080p 或者更高的解析度下运行游戏。如果华纳以 720p 为基准，那么到了 1080p 下出现严重的帧率问题也就不奇怪了。

“测试一款如此大规模的游戏，与测试那种线性或小型的游戏非常不同。其他游戏只是按照任务、章节或者地图上的不同区域推进，或者沿着一条路线一路打下去就好了。而开放型游戏的 BUG 是无处不在的，我们有些测试员一天就会找到 100 多个 BUG。开发者会尽可能修复发现的 BUG，但与此同时他们还要忙着把游戏做完，所以速度非常慢。只有在游戏做完后，不会再增加新内容了，他们才能真正全力去修复 BUG。到了这个时候时间往往非常紧张了。”

还有一个意想不到的问题，就是游戏剧情的保密性。Rocksteady 非常担心游戏的剧情被提前泄露，所以没有找传统的 PC 游戏测试公司做测试。在正常情况下，找这种专业公司针对不同硬件做测试，能够最大程度避免问题的发生。但很多以剧情见长的大作，通常会避免找外部测试公司。

不同电脑的配置不同，各类问题的出现并不奇怪。但华纳近年来在 PC 版游戏上遭遇了太多问题，归根到底还是因为不够重视 PC 平台。

2013 年 10 月，《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》PC 版推出时，被赞誉画面明显好于家用机版，但评测者们很快发现了问题。PC Invasion 将游戏打分拉低到 5 分（满分 10 分），主要原因是其中存在不少导致死机的重大 BUG。不过该作的家用机版也出现了大量 BUG，在发售初期确实处于一团糟的状态。华纳曾一度发表声明，表示其只会修复导致游戏无法进行的重大 BUG，当前的主要精力是先把 DLC 做好。声明发布后，游戏官方论坛里炸开了锅，华纳在这起事件中闹得灰头土脸。直到最后，PC 版的很多 BUG 也没有得到解决。

华纳黑历史

华纳的上一款大作是 2014 年 9 月发售的《中土 摩多之影》。好在该作开发商 Monolith 过去是主攻 PC 平台，经验非常丰富，所以 PC 版没有令人失望。在游戏发售之前，Monolith 就对外表示“PC 版是我们的主要开发版本之一”。

就在几个月之后，华纳帮助 Techland 发行了《消灭之光》。与 Monolith 一样，Techland 也有很深的 PC 渊源，早年一直是做 PC 游戏，直到 2006 年才推出其第一款家用机游戏《狂野西部》。PC 版的《消灭之光》也不能说没有大 BUG，但是至少在大多数人的电脑上都能顺畅运行，所以显然是下了工夫的。

今年 4 月发售的 PC 版《致命格斗 X》，也引来了玩家们的咆哮。首先游戏在发行阶段就采用了奇怪的预装方式，只有部分游戏内容可以提前下载，剩下的部分要首次启动之后才能下载。这意味着玩家在第一次玩的时候仍然要等待漫长的时间把剩下的内容下载完，其中甚至包括游戏主线剧情部分。于是原本令人兴奋的首发日变成了玩家的集体吐槽日。

《致命格斗 X》发售后仍然有各种问题出现，包括画面令人失望，网络不稳定，甚至每次推出新补丁都会伴随着新 BUG 出现。Steam 上有个帖子专门监控和汇报所有已知问题，从不断死机，到无法解锁奖励，无数问题层出不穷。

《致命格斗 X》的 PC 版是由 High Voltage Software 负责开发的，他们显然对此有些应接不暇。某知情人士说，High Voltage 公司同时接了多个项目，人手严重不足，员工们都已辛苦工作到极限了。这名知情人士还说：“许多大型游戏开发商通常都是雇佣外部工作室做 PC 版，此类专门做移植的工作室，为了能够竞标成功，通常都是开低价而又给出极高的承诺。我认为业界对于移植厂的工作状态严重曝光不足。他们都是给 AAA 工作室承揽脏活累活，有时候只是为了给他们自己的原创游戏贴补家用。为了能够做出突破，他们非常努力。”

至于《阿克汉姆骑士》，在该作的开发过程中，Rocksteady 一直问题不断。虽然 2014 年游戏开发者大会上本作向媒体演示了一个令人惊讶的版本，而实际上当时该作还处于“很多大问题不知如何收拾”的状态。

其实《阿克汉姆骑士》的问题在很多游戏身上都普遍存在。简单来说，如果游戏是基于 PC 平台进行制作，由其主力工作室开发，那么 PC 版的表现就会十分惊艳。而如果是基于家用机平台开发，移植工作以低价外包给其他工作室，在时间与资源有限的情况下，很难出来令人满意的版本。

近年来 AAA 大作可谓技术问题频出，首日补丁的现象非常普遍。说到底其本质原因是游戏变得越来越复杂，在画面更精致的同时，开放世界、网络化成为 AAA 大作的标配，游戏项目的复杂程度成倍提高，同时还要针对各种平台进行适配，因此出现问题的几率也大大提高。不止是华纳，整个游戏业都面临着这个无解的难题。



▲《消灭之光》的开发组 Techland 在改为委托华纳发行游戏作品后，推出的这款作品总体品质要明显高于以前的《死亡岛》，在 PC 上的画面表现则更是令人满意。

国行天下
LICENSED NEWS

栏目主持：宇宙人

连续几个月来，国行游戏市场始终利好消息不断，让玩家们仿佛看到了国内游戏市场的春天。近期来第一方不断地推出给力活动，国行主机售价和国际水准愈发接近，算上一些特别活动的话，国行主机的性价比甚至会高于其他版本主机。国行主机的竞争力也开始逐步显现，加之双方主机平台在国行市场其实并没有太多实质上的限制，同时还可以享受正规渠道的保修服务，玩家选择购买国行主机的理由已经越发充分。

全力支持 中国人自己的游戏



索尼电脑娱乐（上海）有限公司和上海东方明珠索乐文化发展有限公司今日宣布，将于2015年6月23日正式在中国大陆市场推出PlayStation®4简体中文版游戏《雨血前传 蜃楼》，游戏商城内下载售价为66元人民币。而在6月23日至8月25日购买《雨血前传 蜃楼》还可以享受限时优惠，此期间游戏将会以半价巨幅优惠销售，折后特惠价仅为33元人民币。同时，国服PS Plus的会员在此期间还可以免费在PSN下载本游戏，国服的玩家千万不要错过！

真正国货 武侠的《雨血》江湖



每个国家都有各自的娱乐文化代表，欧洲人的中土世界，老美的星战天空，而对于国人来说，这种文化一定是武侠江湖。虽然多年来，主机玩家们偶尔会在一些游戏中看到中国风元素，也玩过不少带有那么一丝武侠风情的游戏，可是文化这种东西，模仿和借鉴终归不能还原，我们的武侠梦总是无法真正实现。直到近些年来由灵游坊开发的“《雨血》系列”的出现，才弥补了众多玩家这一丝遗憾，让我们终于能在游戏中体验到何为武侠世界的江湖。

2006年，当时尚在清华大学校园读书的梁其伟（Soulframe）为了一圆自己的游戏梦，使用RPG maker这款业余游戏制作工具开始了“《雨血》系列”的创作。六年间，这款游戏只有梁其伟一个人在进行独自制作，整个作品从编程、绘画、再到策划工作一肩挑，完成了《雨血1 死镇》及《雨血2 烨城》两部独立游戏。系列首作《雨血1 死镇》面市后，各大媒体都非常震惊使用RPG Maker工具开发的本作素质竟能如此出色，而游戏在玩家之间也产生了反响强烈。随后更是得以在2010年发售英文版，走进国际玩家视线，《雨血》依旧凭借其其独特的美感，精心雕琢的剧情和梁其伟对游戏出色地掌控获得了巨大成功。次年底，《雨血2 烨城》又得到游戏代理商Gamebar的支持在国内通过商业渠道发行，也缔造了独立游戏在国内正式发售的先例。

2012年，梁其伟成立北京灵游坊网络科技有限公司，正式以专业公司形式制作动作游戏《雨血前传 蜃楼》，将游戏品牌推广到了PC，IOS，XBLA及PSN等多个平台。公司成立后，梁其伟也得到了更多同事的支持，事业上升的同时，也不断实现着当年那个制作优质游戏的梦想。如今“《雨血》系列”已成为了国产原创游戏的一颗新兴品牌，在多年来的不断地努力下，梁其伟通过三部“《雨血》系列”作品，将他创造的这个带有浓厚武侠元素的游戏呈现在了世界玩家面前。而随着灵游坊的茁壮成长，梁其伟和他的公司也成为了国产游戏中的一股极富活力的新鲜血液。



《雨血前传 蜃楼》国产动作游戏里程碑



与“《雨血》系列”前两作单人制作的小品级RPG游戏不同，《雨血前传 蜃楼》摇身一变成为了一款2D横版动作类型游戏，游戏由梁其伟成立的北京灵游坊通过团队力量打造，经上海东方明珠文化发展有限公司在国服市场代理发行国行PS4版本。《雨血前传 蜃楼》讲述的故事是整个系列开端的故事，所以即使没有玩过游戏前作的玩家也不会产生对剧情理解的障碍，简体中文和全普通话配音的游戏环境也非常适合玩家对故事进行深入体验。本作剧情依旧发生在游戏原创的蒸汽朋克与传统武侠风格并存的架空世界中，主角是来自所谓武林秩序维护者“组织”的两位得力少年杀手——“魂”与“左殇”，游戏中他们会凭借自己一身高超的武功将闯入南武林的大雾中，揭开掌握黑科技和高超武学的神秘帮派“蜃楼”的阴谋。

本作一改国产游戏最为常见的回合制角色扮演老路，用华丽而充满质感的横版战斗填补国产单机游戏在这一领域多年的空白。画面上《雨血前传 蜃楼》依旧保持系列一贯的手绘美术风格和阴暗质感，同时在风格、特效和动作等方面实现了巨大的突破，用原汁原味的中国风动作展现出国产游戏完全不同的魅力。系统上《雨血前传 蜃楼》借鉴了许多动作游戏的成功要素，诸如战斗评价系统，角色技能升级和招式设计，让玩家在游戏中也会找到不少熟悉的感觉。同时国行PS4版主机平台的《雨血前传 蜃楼》在操作手感和画面效果上也较之PC版有显著提升。此外，游戏内还含有无尽之战，头目挑战及双人切磋等丰富模式，关卡中也精心设计了不少极富收集性和挑战性的隐藏要素，游戏也会对应奖杯系统。

勤勤恳恳拓市场 俯首甘为孺子牛

近日，国内SCE业务的负责人添田武人发布了一条微博，内容中强调了：“索尼选择在国内正式开展游戏业务，就是为了在阳光下为更广大的玩家提供光明的未来！这是我的承诺！绝不会妥协！”这一番言论说来本是感人，可萌萌哒的“五仁”叔在文中引用鲁迅先生名句时出现了“横眉冷对千夫指，俯首甘为儒马牛”的错误，不过“中文十级”的添田先生还是马上又补发了一条作出修改，随后还发出了一条倡导大家学习生僻汉子的博文。虽然出了这种小小的乌龙，不过添田先生的态度还是非常令人感动的。经历13年的禁令之后如今重新进入国内，游戏厂商们并不只是单纯的在国内销售而已，面对多年来国内游戏市场的消费习惯，也只有抱着敢为孺子牛的心态勤恳推广了。

如果将前日的第三届上海游戏精英峰会看做一个阶段性的总结，主机的国行之路依旧路漫漫矣远兮。主机和游戏的销量一方面印证了国行确实存在市场，另一方面却又显得活力不足。可实际上国内的游戏市场规模究竟多大即使大家没有具体概念，也知道绝不可能只有几十万的消费群体。首先，对比诸如港版和台版主机销量和网络渠道的游戏软件销量，我们知道国内不缺热爱游戏的玩家，只是对于国行市场大部分玩家没有去选择。虽然通过其他渠道购买主机和游戏同样无可厚非，不过既然有更富保障性的售后及维权渠道，有条件的话也希望玩家们也会选择下国行市场。





黄金眼
GOLDEN EYE CROSS REVIEW


COS角色 谜语人
出自《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》
Coser 稀饭

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

女神异闻录4 午夜热舞
Persona4 Dancing All Night



PSV

热血推荐 26

■Atlus ■音乐
■2015年6月25日 ■日版

[游戏简介]《女神异闻录 4》的又一款衍生作品，本作收录了“《P4》系列”以及动画版等多款相关作品中的音乐，不少曲目还请来了著名音乐人混音重编。剧情讲述了”特别搜查队”因调查偶像失踪事件而进入“深夜舞台”，以舞蹈的方式与暗影对抗的故事。虽然是音乐游戏，但是剧情和任务刻画可是一点都不含糊。



Atlus 又一次成功的跨界创作，目黑将司的音乐可谓功不可没，精心混编过的曲目则带来了别样的新鲜感。让游戏从 RPG 向 MUG 的转变丝毫没有违和感。**游戏的画面表现非常出色，角色建模精细，舞蹈演出也十分流畅。**而作为一款音乐游戏，本作的玩法和谱面设计都相当合理，一旦上手后爽快感十足。

故事模式基本就是个 AVG，战斗都以跳舞来解决，并无难度。自由跳舞模式下对应了 4 种难度，乐曲数量虽然不算多但经过重新混编之后相当悦耳，角色的舞蹈动作编排也很用心，每个人都有各自对应的风格。为照顾到不擅长音游的玩家，游戏中还可购买到降低难度的道具，非常贴心。

作为一个音乐游戏，本作的歌曲数量略显不足，大多都是各种混音版，然后高质量很好地弥补了数量的不足。剧情一如既往地保持了系列的高素质，全程语音和厚道的过场动画让人满意。无论是对于音乐游戏爱好者，还是喜欢“《女神异闻录》系列”的玩家来说，本作都是不容错过的。

太鼓之达人 V版
太鼓の达人 Vバージョン



PS4/XOne

热血推荐 24

■BNEI ■音乐
■2015年7月9日 ■日版

[游戏简介]本作是“《太鼓达人》系列”首次登陆 PSV 平台的作品，内置中文，不仅收录了时下最热门的动画、游戏曲目，还收录了最新街机框体中的原创曲目，本体总收录曲目超过 80 首。除了传统的演奏模式外，本作还加入了名为“鼓众大冒险”的 RPG 模式，让玩家在紧张的曲目挑战之余能够获得全新乐趣。



秉承系列传统的作品，不过收录曲目十分新颖，涵盖面也十分广泛。内置中文是一大亮点，RPG 冒险模式一定程度上丰富了游戏的内容，而该模式下服装与武器的收集也让游戏耐玩不少。本体的收录曲目并不算多，一些经典原创曲目的缺席也令人遗憾，希望日后能够通过 DLC 补完。

首次在游戏主机平台搭载的练习模式非常实用，不过冒险模式比起 3DS 版的前作则显得有些简单粗暴。**本体收录了超过 80 首的曲目，Namco 原创曲大多为后期新歌，虽然总体质量不错但缺乏有分量的经典作品，显得有些中规中矩，看来只能期待后续 DLC 发力。**另外本作已经确定会追加《东方》相关曲目，非常值得期待。

各类型的选曲数量较为平均，曲目较多也不会让人腻味，多种键位模式的选择方便玩家操作，多种服装与饰品能够满足收集癖的欲望。大冒险模式无法像 RPG 那样移动令人遗憾，不过战斗效果不错，装备里来自各作品的捏他因有尽有。日版自带中文这点值得点赞。

下载游戏

雨血前传 蜃楼
Rain Blood Chronicles: Mirage

PS4

■2015年6月23日
■66元
■灵游坊 ■动作

推荐度 8.0 /10



（实习编辑）胖小迪儿

难得的国产游戏，战斗设计出色，关卡内收集要素也颇为丰富，附加的头目挑战及闯塔模式也让游戏多了不少乐趣。不过游戏角色升级前后能力差距过大，还是显现出了制作组在游戏全局掌控上的不足。时有出现的掉帧现象也让人有些失望，不过总体来讲还算是一款佳作。

下载游戏

DEEMO 最终演奏
DEEMO 最终演奏

PSV

■2015年6月24日
■116港币
■Rayark ■音乐

推荐度 8.0 /10



移植自移动平台的雷亚知名音乐游戏，在原有内容基础上针对 PSV 重新制作了过场剧情动画，还请到了日本知名声优竹达彩奈为小女孩配音，后日谈中追加了新剧本和 8 首新歌，颇有诚意。不过偶尔的掉帧和和乐曲爆音现象算是小小的不足。

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

文：稀饭

PS4/XOne



[游戏简介] 在《阿克汉姆》系列”的最终章里，蝙蝠侠将会面对谋划阴谋已久的稻草人，和神秘却又似乎和他过往有着密切联系的全新敌人阿克汉姆骑士。精细打造的哥谭市地图，丰富的谜语人挑战和奖杯，还有有趣的AR挑战和反派众多的支线任务，构成了本作厚重的游戏内容。

- Batman: Arkham Knight
- WB Games
- 动作冒险
- 2015年6月23日
- 美版

黄金珍藏

总分 27









9 二少你是对自己身手有多不自信，跟老爷打近身战怎么就只会各种逃……

——被红头罩的BOSS战囧到的稀饭禁不住吐槽



8 从战斗部分的激烈程度来看，本作副标题不应该是“阿克汉姆骑士”，而应该是“大家来看看我的新车炫酷不炫酷”才对。

——感叹蝙蝠车战斗部分过多的三日月一边躲闪着炮弹一边这样说道



10 真是一个漫长而又多灾多难的夜晚。

——望着本作众多的支线任务和收集要素，乙太不禁感叹

精雕细琢

蝙蝠侠作为一个超级英雄，是百分之百的美国土特产，所以当我们提起开发了“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的Rocksteady工作室时，很少有人会想起，其实他们是一家位于英国伦敦的开发商。这其实解释了非常多的事情，包括他们为何能够用一种接近工匠的精神在系列第一作中打造出一个结构繁复的阿克汉姆疯人院，也解释了他们为什么能够研发出一套直观却又充满了技巧元素的战斗系统，更解释了为什么他们可以在游戏中设置如此多令人难忘的谜语人挑战。

Rocksteady不以效率见长，从《阿克汉姆疯人院》到《阿克汉姆城》花费了他们接近三年时间开发，而从《阿克汉姆城》到《阿克汉姆骑士》则足足耗费了四年时光，但是他们推出的作品对得起玩家的等待，精细的场景塑造，古典和现代感并存的角色造型，还有数之不尽的漫画原作典故。为了能够照顾到玩家在潜行中的需要，游戏中的许多场景都设计得非常繁杂，有着大量的隐藏管道和暗门，甚至有着能够被利用的机关。

而在《阿克汉姆骑士》当中，他们把这一做法，延伸到了对城市的整体设计上。所以或许在整个2015年里，《阿克汉姆骑士》的地图都是走开放性世界路线作品里最小的，可是要论起精细度，恐怕年内根本没有能够和其一战的对手，而且场景素材的重复利用度之低，也算得上业内罕见。而且这些手工打造的场景当中，充满了能够被蝙蝠侠利用的暗道，环境物品和收集品，还有不少令人惊喜的彩蛋。

在今年内，要论任务设计上的工匠精神，5月推出的《巫师3 狂猎》或许难逢敌手，但要论起场景塑造上的工匠精神，《阿克汉姆骑士》才是目前首屈一指的强者。

曲折多变

超级英雄故事要说有什么明显缺点，其剧情脉络上的公式化恐怕是其中之一，坏人纵然再厉害，终归要被英雄击败，正义总是能够获得胜利。在整个故事基调和逻辑不可变更的前提下，要怎么编写出精彩的剧情就成为了最考验编剧的地方。而对于《阿克汉姆骑士》来说，还有额外的限制，因为蝙蝠侠这个英雄不适合在白天行动，所以故事的发生时间都被限制在晚上，而且所有冲突必须在一夜之间解决。在这层层枷锁之下，本作仍然提供了非常令人难忘的主线故事，正派与反派相对面谱化的角色定位都没有阻止本作设置峰回路转的伏笔，出人意料或令人唏嘘的场面一再出现，整体的节奏安排也相当合理，既没有让人觉得过于仓促，也没有故意拖延时间，整体主线长度虽然略为偏短，却也足够让喜欢欣赏故事的玩家感到津津有味。

相比起来，本作在支线故事上的力度则显得有点偏弱，较长的支线一般都是用带有一定重复性的段落式内容构成，较短的支线虽然故事往往一气呵成，却难免令人觉得意犹未尽。而且虽然在支线当中，诸多哥谭市著名的超级恶人都一一登场，但是却没有什么令人印象深刻的战斗，双面人和企鹅人这种非武力派的角色被轻易打倒勉强算是合理，然而就连萤火虫和丧钟这种刺客级别的对手都没能打上一场像样的BOSS战就被干翻在地，就有点显得不够过瘾，加上部分支线根本没有BOSS战，更是令人遗憾。

尚欠力道

如果本作是《阿克汉姆》系列”的第二作，又或是Rocksteady没有宣布本作是系列终曲，那么《阿克汉姆骑士》的整体表现其实已经完全够格，并且把系列的整体水准又再拉高了一个层次，但是作为一个名义上的收官之作，《阿克汉姆骑士》总是让人觉得欠缺了某种令人眼前一亮地方，没有那种让人觉得开发组正在竭尽全力将方方面面都推到极致的感觉。尽管整个游戏过程中始终有着良好的体验，整体感觉却是偏平缓的，不偏不倚，极少有一瞬间抓紧玩家心房的高潮时刻。Rocksteady在BOSS战设计上的写意风格也进一步凸显了这个问题，基本上每一次和重要角色的对抗，都是采用快节奏的过场动画或是用技巧性的方式来击败对手，缺乏能够刺激玩家神经的正面冲突，整个游戏甚至有点没法让人分出传统意义上的流程阶段来。

最终，当强大的敌人终于被击败，当故事当中的一切都尘埃落定，当流程终于进入尾声，我们却感觉不到那种旅程进入终点，既感到荡气回肠，又觉得依依不舍的味道，只会在心里暗暗嘀咕，莫非制作组还留了一手，准备在下一款作品里震撼我们一把吗？或许事实就是如此，但是在一款号称终结之作的游戏中给人如此感受，就不得不让人觉得不够完满。



新闻资讯 NEWS & CONTENTS

黄金眼

火焰之纹章 if 白夜王国・暗夜王国

文：乙太

3DS



［游戏简介］本作是继《火焰之纹章 觉醒》之后，登陆3DS平台的第二款系列作品。游戏的诸多要素继承自前作，并且首次分《白夜王国》与《暗夜王国》双版本发售，玩家所扮演的主角必须投靠两个阵营中的其中一个，并与另外一个阵营为敌。究竟是帮助追逐光明的白夜王国，还是跟随走向黑暗的暗夜王国，主角的命运都交由玩家掌握。

■ファイアーエムブレムif 白夜王国・暗夜王国
■Nintendo
■策略角色扮演
■2015年6月25日
■日版

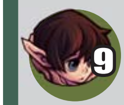
黄金珍藏

总分 27



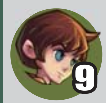
一边打仗一边谈恋爱的感觉也不错嘛！

——乙太对《火纹 if》中的“宅”元素赞不绝口



差两个盾就能无伤的时候被打死的酸爽感你们不懂。

——为敌人貌似不会随机使用防阵而感到庆幸的初心者



骑士好，还是武士好？

——为了阵营选择问题而烦恼不已的梦叶







不得不说，《火焰之纹章 觉醒》的成功，为这个作为SRPG鼻祖的游戏系列拉开了崭新的一页。经历了NDS时代两款作品的恶评，玩家们已经很难期待掌机平台再有素质上乘的《火纹》作品，而《觉醒》的突然杀至，终于让玩家们见识到了新时代《火焰之纹章》的真正形态。在系列25周年之际，《觉醒》的原班人马又为我们带来了《火焰之纹章 if》。虽然本作中处处都能够看到《觉醒》的影子，双版本的发售形式也引发了玩家们的争议。但是以“if”作为副标题的本作，绝非是一款素质平平的继承之作，它包含了一切关于《火纹》的全新可能性。

“白夜”与“暗夜”

在《if》发售之前，依然有不少人质疑着分版本售卖这样的“坑钱”行为，以DLC形式推出的第三路线更是让许多老玩家打算对本作敬而远之。然而，本作双版本的意义，真的只是让玩家多花一份钱，体验两遍仅仅是关卡配置不同的游戏吗。相信在游戏发售所日后的今天，不少玩家已经找到了答案。《白夜王国》与《暗夜王国》，这是《火纹 if》两个版本的副标题，“白”与“暗”的字眼形成了强烈的反差。《if》的制作人曾经在访谈中说过，本作分两个版本发售，主要的原因是制作组中对本作的制作理念产生了分歧，所以干脆就按照各自不同的理念做了两个版本的游戏。

《白夜》与《暗夜》是不同的，这种不仅仅局限于主角的立场、故事线的差异，也不仅仅是角色与关卡、攻关难度的差别。《暗夜》可以说是守旧派，它在《觉醒》建立起的基础系统上，尽可能保持了传统《火纹》的风格，中世纪的剑与魔法、有限的游戏资源、不妥协的关卡设计，这些都算得上是老《火纹》的精髓，当然也有不少设计是让新生代玩家难以接受的，但是《暗夜》并没有完全摒弃这份执拗，它给了玩家们一次“温故”的机会。相对于《暗夜》，《白夜》可以说饱含了制作组对于《火纹》系列”的新尝试，以武士道精神为核心的和风国家、造型上完全有别于传统的兵种与武器、具备亲和力的难度，这些都是制作人员努力想要改变人们对于传统《火纹》印象的尝试。可以说，《火纹 if》的分版本售卖恰好分别满足了两类玩家群体的口味，巧妙地解决了新老玩家需求冲突的问题。当然，对于想要完整体验本作的玩家而言，必然是会把两个版本都玩一遍的，老任也能趁机捞一笔，何乐而不为呢。

进取之路

记得在《火纹 if》发售之前，任天堂方面曾经表示，如果不是《觉醒》的大卖，那么就很可能没有《火纹 if》了。可以说，在贺东招二离开之后，INTELLIGENT SYSTEMS已经很难为《火纹》提供更多创新的点子，《觉醒》可谓是其倾尽浑身解数造就的作品。那么在此之后的《if》，又如何超越前作呢。“《火纹》系列”在系统上的改变一直是保守的，《if》也不例外，它可以说是基于《觉醒》大框架下的改良，可谓取精华，去糟粕。更直观的武器相克关系，将小队系统改变为更具策略性的攻阵与防阵，更具平衡性的转职规则，这些都是制作组在吸取了《觉醒》中的不足后，针对系统作出的改良。

当然，仅仅是改良往往是不够的，制作组必须把全新的点子加入到游戏之中，以保证玩家的新鲜感以及游戏的耐玩度。在《if》中，我们也着实见到了在以往作品中从未见过的新内容，城池建设是其中最突出的一部分。除了关卡的攻略外，游戏的其他活动几乎都要在城池中进行。而随着城池的不断建设，各种各样的设施被增添进来，玩家便会发现本作的可玩要素前所未有得丰富，就连与同伴一起泡温泉、触摸同伴增加好感度、赠送同伴饰品、为同伴换装等宅向要素也层出不穷。本作对于宅元素的拿捏十分得当，在丰富了同伴之间互动内容的同时，保证了关卡中的紧张感，而树林伸操刀的剧本也不失磅礴大气。可以说，《if》基于《觉醒》的改进都是成功的，着实令人满意。



美中不足

要说游戏的不足之处，大多都集中在观感方面。掌机版《火纹》采用3D角色建模来进行过场和战斗演出，至今还是惹人争议的一点。碍于3DS的机能，正常的3D角色建模锯齿较多是不可避免之事，这一点也在3DS的两作《火纹》上有所体现。不过对于一款SRPG而言，采用2D或者卡通渲染的形式来表现战斗或是过场也是一种不错的选择，更何况GBA时代2D火纹的战斗演出至今还令人赞口不绝，不过制作组似乎更为认同3D的表现形式。坦白地说，与《觉醒》采用同一引擎制作的《if》的角色动作以及特效表现已经做得十分出色，不过其最大的问题还是在于角色的身体比例，再流畅帅气的战斗动作，在附加“小短腿”的设定后也会丧失其原本的魄力，更何况是在表现力较差的掌机上。除此之外，游戏虽然加入了语音，但有语音的部分仅仅为主要剧情中的部分对话的开头，例如称呼、语气词等，在大部分日式游戏都已经实现全语音的今天，这未免让玩家觉得有一点小家子气。

除去观感和表现力上的不足，《if》总体而言是一部令人满意的作品，两个版本各有所长，基本能够满足所有玩家的口味。经历了两部作品的洗礼，3DS上的《火纹》作品已经有了较为成熟的形态。不过令人遗憾的是，本系列已经许久未在家用机平台推出过续作。也许在掌机版的两款作品获得成功后，任天堂能够重新考虑推出家用机平台的旗舰级《火纹》作品。总之，让我们一起期待《if》之后，会有更加优秀的《火纹》作品登场吧。

喜欢挤牙膏的角川游戏终于第三次放出了有关《舰队收藏 改》的情报。距离游戏发售只有不到 50 天时间了，从日本各大网站来看本作的预约情况很不错，虽然和 3DS 版《智龙迷城》仍有差距，但在 PSV 上算是很不错的成绩了。接下来让我们看看这次的新情报！

舰队收藏 改		角川ゲームス	策略
PSV	艦これ 改		日版
	2015年8月27日	本地1人	对应年龄未定
	售价为5800日元		

舰娘版《大战略》？！

早在本作刚公布时，我们就吐槽说：六边形的格子看上去就很像《大战略》。从现在来看似乎还真和《大战略》脱不了干系。已确认游戏会采用回合制，游戏中会出现年月日的时间统计，每回合中在母港画面下可以保存游戏进度。

在网页版中玩家最多只能组成 4 只舰队，而在 PSV 版中已确认可以组成 4 只以上的舰队。玩家需要把不同的舰队分布到不同海域进行防守，如果深海攻下玩家的大本营——镇守府，那么游戏就算失败了。



海上护卫

在上次的前线中，我们介绍过本作将有输送船团和海上护卫队，如今这个情报得到进一步的说明。在本作中玩家占领的海域中会有兵站，而为了维持兵站就需要不断派出输送船团。而保护输送船团的队伍就是海上护卫队，必要时它会与偷袭输送船团的敌人开始战斗。

但是从公布的情报来看，输送船团的作用和网页版中的远征比较类似。输送船团并非是将后方的资源运输到兵站来，而是派出去找资源。根据玩家派出的输送船数量，获得的资源也不一样。

强化演出效果



在本作首部预告片中，玩家看到游戏中出现的舰娘们都采用了类似 LIVE 2D 的技术制作，能够用活灵活现的表情来回应玩家，顿时让一干网页版玩家大呼买买买。如今官方终于正面确认了这一要素，尽管没有新的预告片公布，但玩家仍可从截图中看到同一位舰娘的不同表情。

此外 PSV 版还将强化战斗演出。网页版为了降低服务器负担，战斗过程不能跳过，玩家必须从头看到尾。而作为本地单机的 PSV 版就没了这种顾虑，因此玩家可以跳过战斗过程直接看结果。而战斗画面的演出效果也和网页版有很大不同。



俾斯麦级战列舰一号舰

Bismarck

声优：远藤绫

人设：岛田フミカネ

以铁血首相俾斯麦来命名的德国高速战舰。游戏中拥有顶级的火力和耐久，在三段改造后还能发射鱼雷。在玩家中拥有极高的人气，获得方式也非常困难。根据其名字汉语拼音的首字母 BSM，有着“波斯猫”的雅致别号。

已确认的原版要素

从目前公布的情报中我们可以看到很多网页版就存在的要素，让老玩家更加期待了。

·任务系统被保留了下来，大量耳熟能详的任务将再次与玩家见面。

·装备改修系统依然存在，改修会消耗开发资材和改修资材，另外也可以选择改修确实化。

·舰娘图鉴将继续存在，看来仍有不少舰娘需要满足条件才能获得。

·海外舰确认参战 PSV 版。

©2015 DMM.com POWERCHORD STUDIO
©KADOKAWA All Rights Reserved.





如果读者朋友们有购买372期杂志的话，应该已经对《无夜之国》这款洋溢着百合气息的RPG游戏有所了解了，本期就继续为大家带来关于女主角“变身”的情报、武器与从魔、以及四位新角色的消息。从目前已知的情报来看，《无夜之国》很有可能是近期最为靠谱的日式角色扮演类游戏了，喜欢这一类型游戏的玩家们自然是不能错过啦！

无夜之国	Koei Tecmo	角色扮演
多机种	よるのないくに	日版
	2015年8月27日 / 本地1人	对应年龄未定
	售价为PS4/PS3版：7344日元，PSV版：6264日元	

打倒邪妖之力

为了守护琉莉缇丝不被邪妖伤害，阿纳斯将与她的从魔们一同投身到战斗中去。无论是阿纳斯本人，亦或是她的从魔们，都有多种战斗方法，一起来了解一下吧。

►召唤、驱使从魔：在战斗中，阿纳斯可以召唤已经缔结契约的从魔前来帮忙战斗。召唤时需要消耗SP点数，随着阿纳斯等级的提升，可以召唤的从魔数量也会增加。不同的从魔也有专属于它自己的战斗方式，在战场上可以灵活运用。

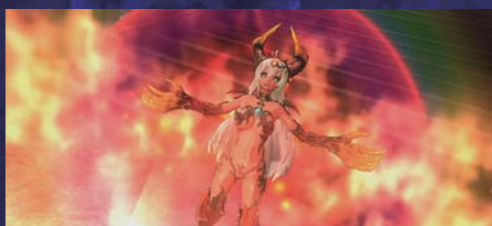




▲对从魔的指令以及特殊技能的使用：在战斗画面的左侧，可以看到十字键对应的4种从魔指令，比如选择“一緒に戦え！”从魔们就会和阿纳斯攻击同一个目标。此外满足一定条件后，阿纳斯还可以直接使用从魔的各种特殊技能。



■阿纳斯自身的攻击：根据阿纳斯所持的武器会对应弱、强、特殊攻击三种形式。连续攻击的状态下可以更快积攒“变身槽”。



■变身：变身槽攒满之后，阿纳斯就可以借助从魔的力量发动变身，变身后无论是外形，亦或是战斗方式都会发生变化。



■更换武器：战斗中阿纳斯还可根据战况需要更换所持的兵器。

血之觉醒——变身

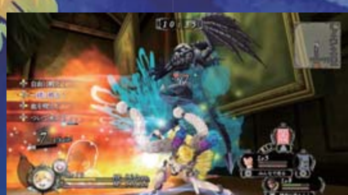
阿纳斯因为曾经碰触过妖魔之王“夜之君”的鲜血，因此变成了一半妖魔一半人类的诡异存在。半妖的一个特征就是可以唤醒体内的妖魔之血，改变自身外貌，从而获得更为强大的战斗能力。



▲兔子形态下，玩家可以对敌人发动先制攻击，也可以作为目标吸引敌人前来攻击，与此同时让从魔从旁协助消灭对手。

兔子形态

擅长接近战与肉搏战的形态，依靠轻盈的身姿与敏捷的速度在邪妖群中大展神威。



▲兔子形态下，从魔的移动速度也会得到提升。



▲飞踢和突进，像野兽一般狂野的动作是兔子形态下的独特魅力。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

恶魔形态



恶魔形态是阿纳斯的代表变身形态之一。操纵熊熊燃烧的烈焰将大范围内的邪妖燃烧殆尽。





▲释放大范围的火柱，可以将周围的敌人全部卷入烈焰之中，是相当强力的技能。在阿纳斯众多的变身当中，恶魔形态拥有最为平衡的攻击输出，相信会是各位玩家们的挚爱。



▲恶魔形态的最大特征之一就是攻击范围很广。变身后能力全方位得到提升，即便是身陷邪妖的围攻之中，也能依靠恶魔之力轻而易举地颠覆状况。



▲从魔编队与变身：从魔的编队组合将决定阿纳斯变身后的形态。带哪个种类的从魔战斗就会变身成哪种姿态，在不断尝试中寻找到适合自己的从魔编队组合也不失为是一种乐趣。



▲能力界限突破：变身之后阿纳斯就可以做出广范围攻击、高速移动等通常状态下无法做出的惊人动作。



▲强化从魔：不仅仅是阿纳斯，就连从魔的各项属性也会在变身后全部提升。属性提升的从魔全身会被一层淡淡的蓝光包裹。



▶变身槽：变身槽位于画面左下方阿纳斯的HP下面，会随着阿纳斯和从魔的攻击逐步增长。当变身槽达到最大时就可发动变身攻击了。



▲编成与变身的关系：在从魔的编成画面中，各个从魔的下方都有对应的变身形态的图标。同一种图标收集到一定程度后就可以变成此种形态。

更换武器与从魔变化

阿纳斯可以将自己的鲜血变为武器与邪妖战斗。因为是幻化的武器，所以在战斗中可根据战况需求改变形状，由此也就诞生了多样化的攻击动作。而当阿纳斯更换武器时，她的从魔们也会根据对应的武器装备上相应的能力。各个从魔的特性、阿纳斯的指令以及切换武器时能力的组合，赋予了这款游戏很强的战略性。



▶武器：剑。阿纳斯最初的武器。无论是攻击速度亦或是范围都相当平衡，适应于任何场合。





▲武器：战鎚。尺寸远超阿纳斯身高的巨大战鎚，行动迟缓但每一击的攻击力都很高，甚至还能将敌人吹飞。



▲武器：铳。射出子弹的远程攻击型武器。还可以发射出提升从魔攻击力或是回复HP的子弹。飞。



▲武器：短剑。短剑的最大特征就是出手速度很快，能在敌人攻击的空隙期间通过连击消磨血量。



▲武器：长剑。攻击距离长、范围广的大型武器。不但如此，长剑还可以吸取被击倒的敌人的血液来进一步提升攻击力。



▲新武器解放：随着阿纳斯自身的成长，会有更多的新武器解放。





◀附加能力：气绝攻击。使用战鎚作为武器时，从魔的攻击就会令敌人气绝。此时再由阿纳斯追加一击，即可直接消灭对手。

▲附加能力：全员前卫。使用铳做武器时，从魔们会积极地靠近敌人，围着敌人从而保护阿纳斯不被攻击，如此一来阿纳斯就可以站在远处安全的输出。





▲附加能力：训练攻击。“训练攻击”会令对手进入HP逐渐减少的“出血状态”。当阿纳斯装备短剑时，从魔就会学会“训练攻击”。

▲附加能力：进攻模式。当阿纳斯装备长剑时，就可以令从魔的本性觉醒，进入持续不断对敌人发动猛攻的状态。并且从魔在打倒邪妖后吸取的血液也会进一步强化长剑的攻击力。

变化的战略性

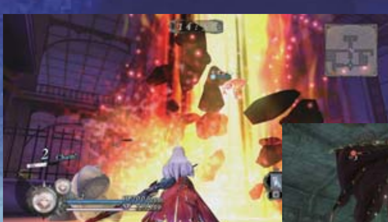
从魔的编队、变身、武器的特性、武器的附加能力、阿纳斯与从魔的关系性，这些方面可以诞生出众多的组合，令本作的战略性达到一个全新的高度。



▲变身与从魔与战略性：变身状态下无论是阿纳斯还是从魔的能力都会比通常状态下要强化不少。是选择有助于变身以及强化能力的从魔，亦或是选择可以提升通常战斗时能力的从魔，选择权在玩家自己手上。



▲更换武器与从魔与战略性：因为本作战斗中就可更换武器，所以战斗的范围也会扩大。敌人的体积、种类、数量、地形的战况，以及从魔的附加能力与武器的特性相组合，探索出最为有效歼灭敌人的手段。



▲从魔与技能与战略性：阿纳斯和从魔都有HP和SP，消费SP可以发动特殊技能。不同种类的从魔的特殊技能不尽相同，但只要满足条件阿纳斯都可以发动，根据战况和时机选择恰当的技能也很重要。



▲斗技场是试炼自己与从魔力量的场所。在这里，玩家可以充分享受到与强大敌人的交手，以及各种特殊的战况。

追求战斗者的舞台

在旅店“终结”的地下深处，有一处专门为渴求力量、验证实力的人们提供战斗机会的“斗技场”。这里有着超乎想象强大的敌人在等待着阿纳斯前来挑战。



◀斗技场的比试，有着各种各样的限定条件，比如时间限制或是只能使用某些特定技能等等。只要满足这些条件获胜，即可获得丰厚的报酬，还有一些只有在斗技场中才能获得的道具。



▲驱使巨大的从魔与巨大的邪妖一决雌雄。战斗场面相当有魄力，玩家还需要一边小心不被卷入巨大邪妖的攻击中，一边抓住间隙攻击。



▲打倒接连不断出现的敌人，一定时间内打倒目标数目之后就会达成连锁，如何应对持续增加的敌人是战斗的关键。



▲战场被半透明的墙壁隔成了一座小小的迷宫，玩家要在限定时间内消灭全部的邪妖，与从魔的组合非常重要。



原本是巨大树木的从魔。尽管体型巨大，但相当灵活，可以充当阿纳斯的护盾。它的特殊技能是发出吼叫来吸引敌人。







喜欢恶作剧的从魔，拥有幼女般的可爱外貌。善于在远处设置陷阱和围栏。

拥有士兵外貌的从魔，对阿纳斯非常忠诚，将阿纳斯放在第一位考虑，只要一声令下立刻去攻击敌人。









依靠敏捷的身形攻击敌人的从魔，突进和空中冲刺是它的攻击手段，并且还可以封印住敌人的行动。性格属于理性派。

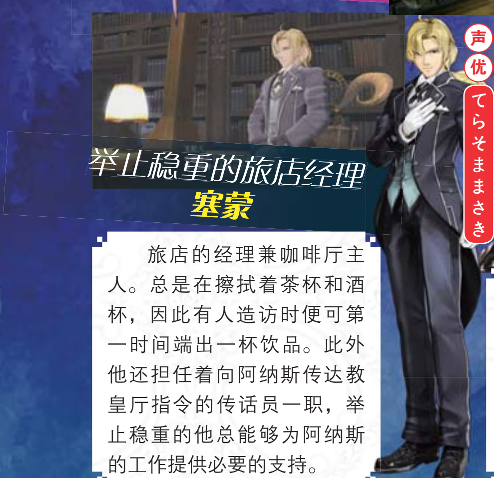
小龙造型的从魔，喜欢和敌人硬碰硬，会制造各种麻烦，虽然体型娇小但性格强硬。







居住在歌剧院中，戴着一半面具的“纯血妖魔”，挥舞手中的指挥棒演奏着引诱人走入死亡的管弦乐。数次出现在阿纳斯的面前，虽然会提供一些帮助，但她的真正目的却无人知晓。



旅店的经理兼咖啡厅主人。总是在擦拭着茶杯和酒杯，因此有人造访时便可第一时间端出一杯饮品。此外他还担任着向阿纳斯传达教皇厅指令的传话员一职，举止稳重的他总能够为阿纳斯的工作提供必要的支持。



资历深厚的圣骑士，作为阿纳斯的前辈，每次相见都会给予各种各样的忠告。如外表所示是位忠诚高洁的女性，不知为何时而会流露出悲伤的表情。最近总在美术馆附近出没，理由不明。





居住在旅店“终结”的青年，自称是妖魔研究者，但言谈举止非常诡异，不值得信赖。视阿纳斯为研究对象，对她穷追不舍。值得一提的是，有角这个名字读作“Alucard”。

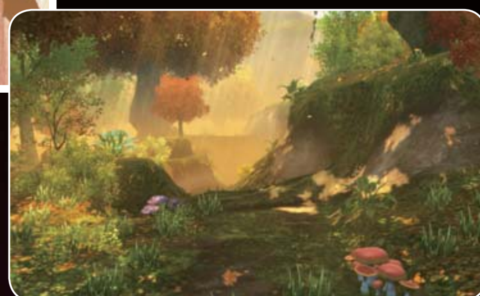
文 秋沙雨　美编 心の永恒



狂怒传说	BNEI	角色扮演
多机种 テイルズオブベルセリア		日版
发售日未定	本地1人	对应年龄：未定
售价为：PS4版&PS3版未定		

在20周年纪念作《热情传说》发售还没过半年，BNEI就在第一天的传说祭上公开了“《传说》系列”第16部正统作，与第二天的20周年TV动画一起即将成为下半年的话题中心。可喜的是，本作的平台确定为PS4与PS3双平台，届时就能够在PS4上享受到最新作带来的乐趣。虽然由于今年10月《TOZ》将登陆PS4平台而与“首部登陆PS4的《传说》”失之交臂，却也是首部在首发时登陆双平台的《传说》。不过目前制作进度只有20%，战斗系统的消息也未放出来，期待TGS时BNEI能够为我们带来更多的新消息。



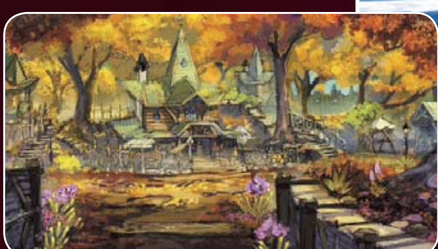




故事的舞台
米德冈特圣导王国

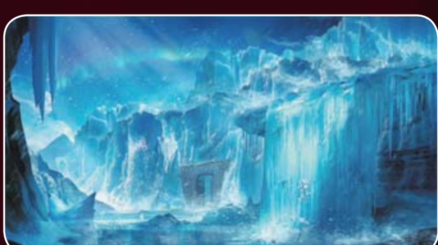
本作故事的舞台是能够跨越海洋统治各大陆的大国“米德冈特（ミッドガンド）圣导王国”。





米德冈特圣导王国由数块大陆与无数群岛组成，圣导王国将这些土地分成一个个管辖区，将其称之为“领”。

而哪怕是在同一个国家里，南北温差也非常大，因水土不同而引起的气候差异也很大。





气候的差异对各地的文化体系也带来了影响，从而导致了根据领的不同，人们的生活方式与建筑物样式也有所不同。

在近几年，世界渐渐向寒冷化迈进，特别是北方地区，那里已经开始渐渐被积雪所覆盖。

在米德冈特圣导王国，造船技术和航海技术十分发达，各地之间的贸易活动十分频繁。

各海域由于天气与海流的变化剧烈，贸易船只都使用特定的航路来航行，不过也有专门对贸易船只下手的海贼四处出没。

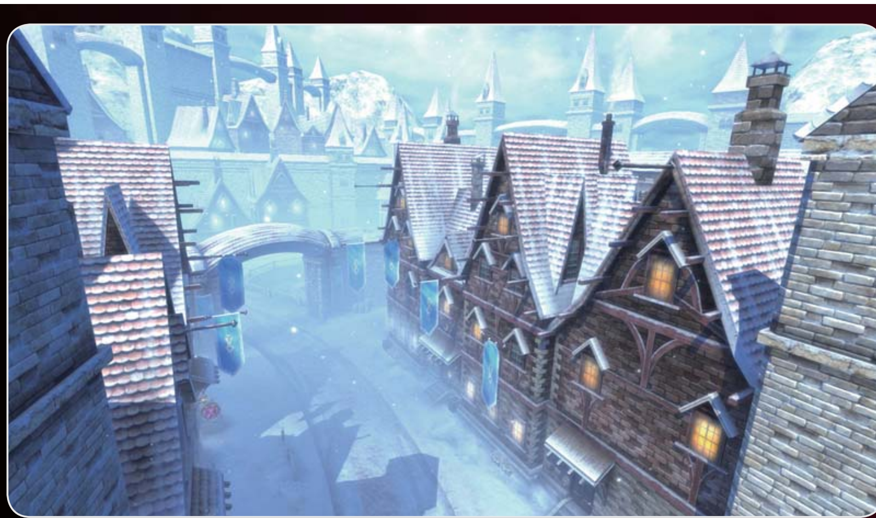
©いのまたむつみ　©藤岛康介　©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

无论是被积雪所覆盖的城市还是常夏之岛、漫天红叶的森林，与近几年的作品相比，本作的场景给人的色彩感更加强烈。









系列正统作第 17 位主角

贝尔贝特

人设：猪股睦实

ベルベット Velvet

性别：女性 年龄：19歳 身長：170cm CV：佐藤 利奈

在过去曾经是一个非常坦率而质朴的少女，感情丰富而且热爱家庭。但是，3 年前发生的某个事件让她随之改变，脸上几乎不再浮现笑容，原本的温柔性格被她自己压制住，相反地，从她身上外露出来的是愤怒与憎恨这些冰冷的感情。谁也未曾料到，燃烧着冰冷激情的她将会成为让世界为之动摇的存在……





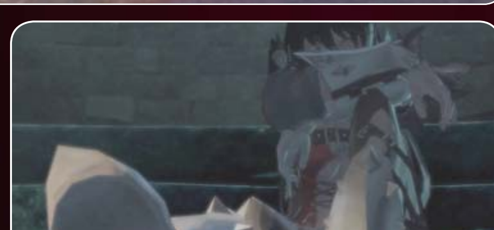


■初报PV里贝尔贝特所搭乘船只，船帆上的骷髅标志十分令人在意。





■由ufotable绘制的动画设定图。



■本次的人设是系列未曾有过的风格，与《TOX》系列和《TOZ》一样，本作将是藤岛康介与猪股睦实共同担任人设画师。

文 纱迦　美编 心の永恒

战国无双4 帝国	Koei Tecmo	动作
多机种	战国无双4 Empires	日版
	2015年9月3日 / 游戏人数未定	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4/PS3：6800日元，PSV：5800日元	

《真·三国无双》和《战国无双》哪个更好？这还真是一个很难回答的问题。但如果要问《真·三国无双 帝国》和《战国无双 帝国》哪个更好，目前我们只能选择后者。要知道《战国无双 3 帝国》凭借独特的箱庭内政系统在当时大受好评，而《真·三国无双 7 帝国》则是饱受恶评。如今《战国无双 4 帝国》正式公布，且看这回 KT 能为玩家带来怎样的惊喜！



从箱庭到居城

《战国无双 3 帝国》的卖点是箱庭内政，游戏中玩家要在一块土地上进行建设，像玩《大富翁》一样决定在某处设置什么设施，满足一定条件设施会形成 COMBO。这个系统很有意思，加上游戏刻意采用了绘画风格，给玩家留下了深刻的印象。但箱庭内政也有缺点，那就是淡化了人的作用。另外无论玩家占领了多少地方，始终只有这么一块地来折腾，显得很不真实。

《战国无双 4 帝国》设计了全新的居城内政。居城内政的意思是：大名和下属全部住在一个城里，由玩家来分配房间，然后安排不同的工作去做。下属会提出的意见，作为政略指令来供玩家挑选。这些指令包括开发中的石高、商业，人事中的忠诚等等。当城的各项数值提升后就会带来各种增益效果。



总的来说居城内政也不是一个很真实的系统，但相比箱庭内政来更接近策略游戏的感觉，也能充分体现人的作用。不过本作采用 3D 画面来表现居城和人，比起前作精致的画风来还是显得不够高大上。

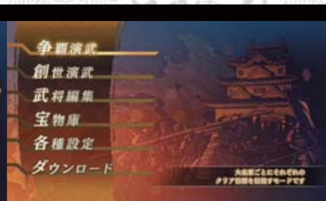


居城建设

本作中居城将是游戏的重要环节。前作中随着玩家的领土扩张，可供使用的地图也会增多。而在本作中，玩家领土扩展后就可以扩大居城的规模，最后建设出一座天下无双的名城。从目前的情报来看，玩家应该就只有这么一个居城，而不会分很多城让玩家分别建设。

居城规模扩展之后，可以追加新的房间，从而容纳下更多的人。此外可以选择的指令也会多一些。和《信长的野望 创造》类似，居城的改修选择有很多种。但本作居城的改修不会像历史中那样分很多部件，而是会分为开发型居城、军事型居城这种简单明了的目标，不懂历史的人也能轻松上手。







模式与剧本

目前官方已经公布了本作的主菜单，具体分为以下 6 项：争霸演武、创世演武、武将编集、宝物库、各种设定和下载。

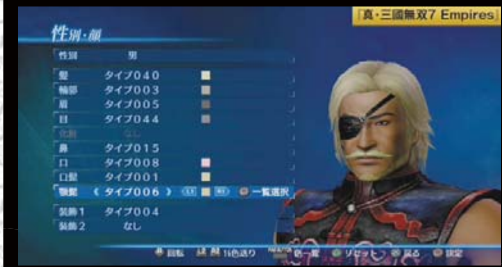
争霸演武就是以游戏默认的剧本来进行游戏。目前只公布了两个剧本，都是大家耳熟能详的，一个是桶狭间之战，另一个是关原之战。从选择画面来看剧本一共有 12 个，不知是否包括自定义剧本。

创世演武也就是自定义剧本，玩家可以自由编辑每个势力的构成。至于武将编集则是新武将系统。目前官方没有确认本作是否支持在线合作。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

新武将和姬武将

由玩家创造的新武将系统一向是《帝国》系列"的卖点。本作将保留这一要素，并加入更多元素。游戏中将预设超过 100 名的姬武将。姬武将是指大名或重臣的女性后代，这 100 多名姬武将都是历史上实际存在过的，只不过造型是以新武将系统来制作的。游戏中也为新武将和姬武将准备了数量繁多的专用事件。



奉行和工作



奉行是日本历史上的官位，在本作中奉行将是内政环节的关键。玩家可以把两名下属任命为各项工作的奉行，根据下属的能力以及花费的资源来决定工作成果。游戏中每名角色都有采配、智谋、政治这 3 种能力，用 10 个格子来表示，每项工作所侧重的能力都各有不同。而两名下属之间的关系好坏，也将对工作成果产生影响。



而根据占领地盘的特性，玩家可以使用一些特殊的工作指令。例如所有地盘有马产地这个特性时就可以选择军马购入，拥有忍びの里时就可以实行暗杀等等。

兵站线战斗



国力增强之后玩家就可以开战了。本作中每场战斗最多可以派出 8 名角色出战，玩家在战斗中可以在这 8 名角色中切换操作的对象。战斗的时间会受兵粮数量的影响。每名角色带兵的数量与其身分有关。

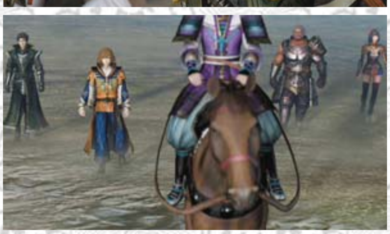
本作的战斗又倒回了《战国无双 2 帝国》的设定，也就是兵站线战斗。所谓的兵站线战斗，也就是我们俗称的据点制胜论。玩家需要步步为营，始终保持我兵站线的畅通，才能最终威胁到敌人的本阵。

而应大量玩家的要求，本作允许玩家单独对每个武将下达目标指令，而不是像过去那样只能对全军下达攻击或防守指示。而 2 代中就存在的阵形、战场策也会继续存在。



丰富的角色互动





本作将强调角色之间的人际关系，努力表现出丰富多彩的互动剧情。根据角色之间的关系会有友好、宿敌等多种状态，一开始会按照史实来设定，但之后的走向全凭玩家的行为。游戏中还预设了很多历史事件，在满足特定条件时就会发生，玩家的选择将会对历史的走向产生很大影响。而一些著名的历史事件都可以替换出演角色，例如让明智光秀高唱"不如归"也是可以的。

特殊收集品：旗

本作中存在着一类特殊收集品：旗。其入手条件多种多样，例如击破特定角色等等。旗可以安放到居城中作装饰用，部分旗还会有一些特殊效果，例如收入增加、兵力增加等等。收集各种各样的旗将是本作的收集要素。



而如果玩家拥有《战国无双 4》和《战国无双 4－Ⅱ》的存档时，那么在玩本作的时候将会获得两个特典道具，分别是真田兄弟的旗和井伊直政的旗。至于有什么用，官方还未明说。

●剧本介绍1

桶狭间之战

发生于 1560 年。织田军雨中奇袭，大破意欲上京的今川军。桶狭间之战是日本战国历史上相当有名的战役，它标志着日后的战国霸主织田信长正式登上历史舞台。



●剧本介绍2

关原之战

发生于 1600 年。由石田三成率领的西军在关原一带迎战德川家康率领的东军，最终东军获胜。关原之战是决定日本历史走向的重要事件，它奠定了日后德川幕府的基础。



『曾经有一个那样的电视游戏网站，它和现在大多数的游戏网站都不一样……它有精彩的原创内容，有自己的新闻理想和追求，它的名字是……』

levelup 游戏城寨作为曾经国内最好的电视游戏网站，也曾经是UCG读者们和中国电视游戏玩家们的网上乐园。因为某些复杂的原因，它在2010年关站，与这个网站曾有过交集的人们也从那时起有了各自新的生活，新的追求，新的网络寄托。5年之后，levelup的创建者们再次集结，并且还有更多UCG老读者们熟悉的名字加入其中，这一次，他们真正的『levelup』！——游戏时光VGtime.com在今年的2月正式成立，网站也于5月份正式上线。游戏时光的自我介绍是这样写的：『专业、严谨、有趣，游戏时光由热爱游戏的新老玩家组成，把关于电视游戏的一切分享给大家』。

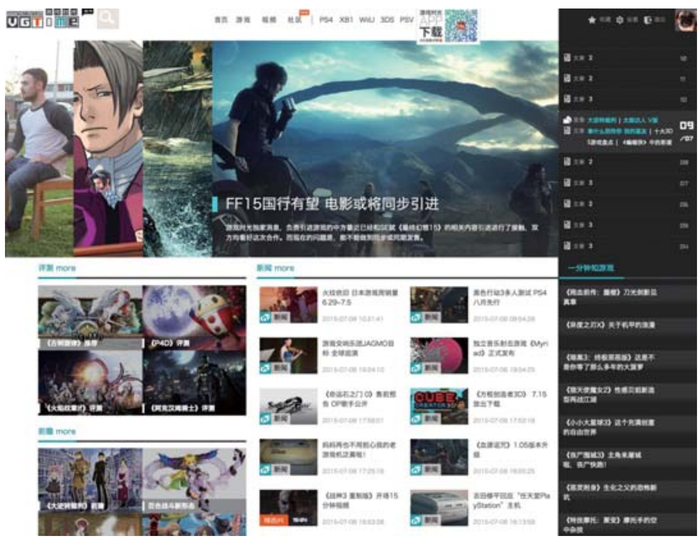
从游戏城寨到游戏时光

今年的3月27日是levelup建站10周年，这天晚上，levelup从前的管理员『方寸』在微信朋友圈低调发了一条消息以作纪念。没有煽情怀旧，只有三两好友和前同事的默默点赞。在这之前几个小时，levelup从前的站长『泰坦』和新闻官『六段音速』，还有UCG从前的老编辑『Gouki』一起去到徐家汇的电脑城买游戏机——两台PS4、一台Xbox One和一台WiiU，这是新编辑通过层层试炼，正式入职游戏时光VGtime的奖励。回来时车快到编辑部楼下，远远看见4个神采飞扬的家伙站在楼下等着『接机』，回忆起这个时刻，六段音速说，『就像看着10年前站在编辑部楼下的他自己……』

是的，游戏媒体死而复生，这太罕见了。在游戏时光VGtime的编辑部里我们又无意中看见政宗（VGtime小编）身上的levelup汗衫，才知道原来这里也不乏曾经的LU死忠。听着他滔滔不绝讲述当年买杂志的经历，抱怨两次抽奖发给他相同的T恤以及各种论坛八卦琐事，我们想到，让LU的成员们讲述他们眼中的levelup和他们自己的成长故事，或许才是对这一切的最好总结。

在此，我们也希望借由这个专题，把从levelup到VGtime这5年里的人和事分享给大家，未来我们将在一起度过『最美好的游戏时光』。





▲左边是当年levelup游戏城寨的页面，右边是现在游戏时光VGtime的页面。



[五年以后]

泰坦

LU 曾用 ID:Hikaru
游戏城寨 levelup 站长

离开江湖 5 年以后，LU（游戏城寨，levelup.cn）还剩下一些小段子、打了水印的游戏图、模糊的网刊或编辑相片偶尔出现在搜索引擎上或隔壁 QQ 群里。

2004 年底开始策划，2005 年 3 月正式上线的 LU，当时的想法是做一个能让玩家们在最大程度上参与建设的电视游戏资讯和资料站点。网站新闻速度极快、攻略资料基本齐备、社区单纯轻松但也不至于没故事，几十万用户玩得都还开心。

2010 年关站，种种惋惜一言难尽。直到去年底，开始和一群老同事一起创建游戏时光，今年游戏时光又和 UCG 开始了融合。

离开 LU 到开始游戏时光之间的 5 年里，我的主要工作是在一家大公司做游戏频道，不过是网游和手游为主。捡两件事跟大家聊聊。

其一是，我花了些精力和新闻组同事一起重做了电视游戏板块，这是我擅长的，也是我想推广的。无奈，流量堪忧。一天我找领导要求加人，领导说：还加人？你知道我批准你们把人手放在电视游戏上要承担多少压力么？

相对于公司在游戏媒体业务上的整体收益，电视游戏当时能带来的好处的确微不足道，同样的人力投入到手游效果肯定更好，我懂这点，但不甘心，打算过几天琢磨个靠谱新理由再去忽悠领导。

离开领导的办公室，我突然想起 LU 确定裁撤动漫板块的那天。

我那时的想法是加强游戏产出，删减非核心竞争的东西。动漫板块原由两位女生负责，她俩花了好多心思打理，内容口碑也不错，但我知道她俩在电视游戏方面能力一样很出众，于是要求她们回到游戏板块。那天中午吃饭时，听闻此安排，她俩抹起眼泪，我胡乱劝慰一番。

现在我明白了两个女生为啥伤感。自工作以来，我第一次体会到全心投入所爱的事情被排除在核心圈子以外的感觉。动漫板块之于 LU，像电视游戏板块之于大公司的游戏频道：不是核心发展目标。

如果人才和机遇都存在，如果有很好的发展思路，当前看起来不是重点的业务有没有关注的价值？如果仅仅是因为我作为主管看得不够远就轻易否认，将来后悔也是不可避免的吧。

其二是，2012 年 5 月 16 日夜。游戏频道的《暗黑破坏神 Ⅲ》论坛因内容品质很高加上游戏上线，取得了非常了不起的流量成绩，这天晚上大家在帝都五道口附近露天夜宵庆功，有香锅、烧烤、花生、啤酒……

酒是喝了不少，也为同事们的努力获得回报而高兴，但这却是离开 LU 之后我最难过的一个夜晚。《暗黑破坏神 Ⅲ》很出色，但它只是一个游戏。按当时的数据，即便在游戏发售前，几大门户的电视游戏板块流量加起来都不如这一个 RPG 论坛的流量，凭什么？

为什么如此庞大的电视游戏产业在国内媒体中显得如此无关紧要？

那个夜里我踢歪了成府路上的一个公交站牌，多年以前和爸爸一起从车窗翻进春运中的火车去南阳工贸买游戏机的记忆又回到心头，还想着有一天也要带着自己的孩子在 VR 设备中体验今天想象不到的游戏世界。

从那时起，我决定了一定要创造机会，重新做一次电视游戏媒体。也不是因为想凭几个人的热情改变什么现状，可能只是一个无法打消的念头：我还是想在离行业最近的地方看着电视游戏一天天发展。

从这个决定开始，到今天已经 3 年了。去年底和几位 UCG 老同事一起策划，终于找到“Continue？”画面以及选择“Yes！”的机会。

五年后重新出发……其实大家也从未离开。

关于 Levelup 游戏城寨

游戏城寨（levelup.cn）诞生于 2005 年初，是一套集成社区的电视游戏资讯和资料站点。截至 2010 年，游戏城寨是国内电视游戏玩家的第一新闻来源，也是玩友们查找和贡献游戏资料的第一选择。游戏城寨聚集了 50 万注册用户，首页日均 UV30 万以上，活跃用户比例超过所有同行，曾是全球最权威的简体中文电视游戏网站。

游戏时光 VGtime 的组建

泰坦、雷电、Gouki、ACE 飞行员……这些 UCG 老读者们熟悉的名字再次集结在一起。2014 年的最后一天，游戏时光 VGtime 开始了人员招募。随后，levelup 游戏城寨从前的新闻官『六段音速』和『风间仁』也加入团队。『游戏时光 VGtime』这个名字寓意希望喜爱游戏的人都能够在这里一起感受最美好的游戏时光。



▲第一次招募广告用的是《MGSV》的图，『电玩老兵的新媒体』！



▲levelup网站和论坛三周年纪念，游戏城寨杂志正好出到40期。



▲2005年冬天泰坦把当时levelup全体成员叫到了编辑部楼顶合影，大家合计了半天用什么姿势，最后决定还是这样最带感。

游戏时光 APP

游戏时光 VGtime 的 iOS 版 APP 已经推出，每天都会源源不断地更新游戏新闻、评测、专题和视频。在 App Store 里搜索『VGTIME』就可以找到。安卓版本将在秋天上线。



你是游戏鉴赏家吗？

除了提供游戏资讯之外，玩家还可以在游戏时光 VGtime 的网站和 APP 上对游戏进行打分和评论，在游戏种类越来越繁杂的今天，大家的意见更值得参考！如果你对游戏的评价和新闻的评论获得大多数人的『点赞』，还有可能入选『游戏时光一周热门』哦！



[念念不忘，必有回响]

白夜

LU 曾用 ID：白夜
注册时间：2005 年 6 月
活跃版块：游戏业界综合讨论区、各热门游戏专区

说来很巧，当六段音速找到我写这段文字时，前一天晚上我刚好梦到和 hikaru、风间仁以及六爷在一个熟悉的场景吃烤串。酒过三巡，他们和我说“来吧，回来和我们一起重新搞起 levelup 吧”，随后就是笑声和碰杯声，然后画面就模糊了……早上醒来，我依旧是按照熟悉的路线乘坐帝都拥挤的地铁上班，前一天梦里出现的场面其实无论是做梦还是现实中都曾经在我离开LU的5年里发生过，但是由于某些原因，我已经无法像 22 岁时背上包关上门，都不带回头看一眼地踏上远去的火车了，这让我十分伤感。

在离开的 5 年里，hikaru、六段音速、尼亚这些当时我在 LU 的老朋友都不曾放弃游戏的梦想，辗转于与游戏相关的各个公司和岗位上。我们会时常碰面，不自觉地聊起“复活 LU”这件事，经常酒后感叹只有在 LU 时的那几年才是我们目前人生中最快乐的时光，虽然苦累，但纯粹简单目标统一，并且是做着我们最热爱的事业。所以当老伙计们毅然放下一切建立起 VGtime 时，我欣喜若狂的同时又十分羡慕，只能远远地带上一句“请带上我的份，把 VGtime 打造成中国最棒的电视游戏媒体”的祝福。

我深知这背后的艰难。

在离开 LU 的 5 年里，与依旧战斗在游戏媒体前线的 LU 老朋友们不同，我转职到了游戏研发领域。随着时间流逝和本职工作内容的变更，眼下已经逐渐放下了当年在 LU 养成的比如每天早晨打开各大游戏网站刷新闻并发出来的一些生活习惯，也很少有在出差各个游戏展会期间与老朋友们碰面的机会。这期间我也辗转过几家国内比较著名的游戏研发公司，颇令我欣喜的是，在面试以及工作的过程中，当我提到我曾经是在 levelup 工作过的白夜时，多数人都会表现出“是嘛？原来是你啊，我知道！我原来也是那儿的会员”的反应，而当有新同事加入时，老同事介绍到我经常也会带上这么一句。这说明他们是认同 LU 曾经的影响力的，感谢 LU 带给我的这一切。

现如今 PS4 和 Xbox One 终于进入了国内，以 VGtime 形式重生的 levelup 有了更多的可能性和当年比拟不了的环境。还记得当年在 LU 时，我们经常开玩笑说，即使 LU 有一天倒掉，我们也一定已经让国内电视游戏圈变美好了一些，终究会有人踏着我们一步步披荆斩棘踩出来的路继续走下去，等到行货主机进驻国内，做出能让国内电视游戏主机行业进入良好循环的专业媒体。结果，老伙计们还是自己努力去做这件事了（笑），这也是另一个形式的重生吧。虽然个人眼下无法参与，但在另一个角度我也同样为热爱的游戏艰难努力战斗着。希望有一天，和老朋友们能再度碰面时是这样一个画面——在国行主机的某次发布会上，你们坐在下面，我能站在上面讲解着自己制作的游戏。

我相信这一天会到来，因为正是曾经一起奋斗过的你们确实证明了：念念不忘，必有回响。



[来，一起成为老玩家]

方寸

LU 曾用 ID：方寸
担任工作：管理员
论坛注册时间：2004 年

先分享两部电影。

《Stand Up Guys》，老戏骨阿尔·帕西诺、克里斯托弗·沃肯、艾伦·阿金主演，讲述了三个曾经在黑道叱咤风云的好哥们到了暮年，一个走路颤颤巍巍，一个在养老院吸氧，一个嫖妓都要借助蓝色小药丸才能“stand up”，但他们仍心有不甘：“这个世界想抛弃我们？门儿都没有。”于是老流氓们再一次疯狂在街头，窃车狂飙，风流夜店，深入虎穴给后辈们上一课，然后换上体面的西服，在朝阳下向着对头势力举枪恣意射击。

相较于上面那部，《少年手指虎》更要励志一些，四个本已中年失意的大叔，因为年轻时所组朋克乐队的一段视频被唱片公司看中，由此再一次走上追求音乐梦想的道路（似乎这桥段在如今的选秀节目中会经常见到）。影片中大叔们随着岁月沉淀消散的轻狂之心固然令人唏嘘，尽管做的都是同样的事情，不过“年轻的时候被成年人嘲笑，成年后被年轻小孩嘲笑”，佐藤浩市饰演的乐队的核心秋夫道出了这句话颇令人感慨的话，而他们重新燃起燃起朋克魂的那一刻则更令人振奋。

在 levelup 时代，我从未认真思考过“老”这个问题。

何时、怎样算老，老了还想做



[我做到了]

rebellion

LU 曾用 ID：rebellion
论坛注册时间：记不清了，反正很早
活跃 / 潜水版块：综合讨论区、猪笼城寨、怪物猎人区

我是个记性很差的人。看过的电影只要超过一年，情节基本上就记不清了，哪怕我在豆瓣给了它 5 星；吃东西也是，哪怕好吃到飙泪的美食，说不定第二天就会忘得一干二净；就连游戏也一样，每次玩到《现代战争》和《黑色行动》，我都想不起来之前那一作说了些什么。

可能只有那些陪伴我很多年的东西我才能一直记着，比如用过的手机，比如大学宿舍到食堂的那条路，比如 levelup。

和很多人一样，初识 LU 是在 UCG 的封底广告上。对于 LU 的第一印象……其实早就没印象了，但我一直都记得自己的 UID：4068。这个数字代表着加入论坛的先后，看着后来满屏的 6 位数 UID，作为一名普通用户的我，总会觉得自己是 LU 的开国元老之一。

建站没多久，就有了第一次论坛活动。因为那时候参与者还不算太多，很轻松就入手了第一件 LU 的主题 T 恤，没记错的话，当时 T 恤不止一种，幸运的是最终拿到的正是我心仪的“背后长眼”款。说到 T 恤，我必须投诉 LU。在第二年的论坛活动中，我再次中标新款 T 恤，可最后竟然又给我寄了件一模一样的……

2006 年 3 月，LU 发行了实体杂志《游戏城寨》的创刊号，这成了我第一本期期必入的杂志（嗯，当年 UCG 都是看同桌的霸王书）。《城寨》的内容其实很单薄，但游戏 + 网络文化的定位却相当精准，恰好击中了我们这群人的痛点。4.8 元的定价也是白菜到不行，每期还附赠 CD，我还专门为它搞来了一台便携式 CD 机，现在想来个人对于 JPOP 的认识正是由此启蒙的。

和所有坛友一样，LU 的关站对我来说无疑是一场地震级的大事件。这之后始终在找寻新的据点，但再也找不回那种家的感觉。好在恰逢微博兴起，对于游戏人们又有了新的信息接受方式。就在这摸索和适应“后 LU 时代”的过程中，我迎来了大学毕业。

在育碧上海实习了一阵子后，最终我选择了一份与游戏无关的工作，继续做一名普通的玩家。期间也曾进行过一些转投游戏行业的尝试，但终究都有缘无分，直到游戏时光的出现。

天时（国行开放）、地利（上海本地）、人和（UCG 元老），当通过 Gouki 的微博看到游戏时光的招聘启事时，我知道这一次不能再旁观了。从某种意义上说，这不仅是为了圆我的游戏梦，更是一次和 LU 再续前缘的机会。

幸运的是，我做到了。

那些昔日只能通过杂志和互联网看到的名字，如今我竟成为了他们的伙伴。在游戏时光，我和大家一起做了很多一直想做的事，也完成了不少根本想不到的事。当发完 E3 索尼发布会的最后一条相关新闻，回到宿舍躺到床上，回想起后方所有人围着大电视通宵看直播，第一时间为国内玩家带来 E3 资讯，那一刻的幸福感甚至冲淡了 30 个小时没合眼的疲惫。

最后，诚挚地邀请各位来游戏时光做客。LU 的那句口号怎么说的来着？

天下玩友是一家！

什么、还能做什么？

这是我们这代从未经历过、也还真就找不到一个合适范本参考、解决的问题。

从学生时代的玩家，到从事游戏媒体工作，再转职为游戏开发策划，拿第一个月工资买主机、和同事以及攻略组的伙伴们一起熬夜做专题、同坛友一起在版块里刷新年帖……在这其中，能力、经验、志同道合的朋友等各个方面都是收获颇丰，很多同我一样因为热爱而开始吃“游戏饭”的朋友们都是如此，然而，无论是作为玩家还是游戏从业者，我们都还没有老过。

《横行霸道 V》中的三个主角分别从不同程度上映射了我们自己（尤对男性玩家而言），少年莽撞的富兰克林代表着年轻过去，癫狂投入的老崔是未来理想，而老麦则更容易让当下的我们找到共鸣。也许我们已经开始为生活中的琐事奔波，为不断上涨的房价焦虑，为孩子入托而烦恼，但依然不会忘记自己喜爱的某个游戏的发售日，依然在每年 6 月上旬关注 E3 的各家发布会，出门的背包中依然是各种掌机，见到朋友的第一句问候依然是“通关了吗？”

我们老了以后，依然还是这样吧。

一定要对过去的那段经历赋予一个意义，我实在是做不到，因为那都是我们正常生活的一部分，对于时光，不应仅仅只有回忆，更重要的是我们正在创造它。

那么，让我们一起成为老玩家吧。



▲此图足以说明我现在的日常，相信很多同代玩家也是如此，猪笼若在，恐怕也早就开设一个育儿子版了，嗯，管理员考虑一下？

游戏时光栏目介绍



VG解密

游戏厂商追根溯源，知名系列全面回顾，行业内幕深度挖掘，在维基解密……哦不，是『VG 解密』。你将畅游于浩瀚的游戏海洋，在玩游戏的同时，更能深入了解关于游戏、厂商、业界的一切。



VG圆桌会

『VG 圆桌会』每周一期，主持人脑洞大开，众小编胡说瞎侃。正儿八经的，邪门歪道的，古灵精怪，热情奔放，创意无限，反正我们啥都说，领导概不插手，小编畅所欲言，只有想不到，没有不敢聊。



VG评测

做评测不易，说好是无脑吹，说坏是低端黑，不好不坏又没人回。然而我们不会曲意逢迎，更不会平均分配。『VG 评测』，有一说一，深入剖析，细品游戏真味。不求中立善良，但求问心无愧。

扫描二维码 阅读精彩文章！


冷饭有新料《鬼泣4 特别版》前瞻

VG前瞻

『VG 前瞻』有点像大餐前菜，为了开胃和说明整盘主菜的风格，小编们会将当前阶段的所有情报切丁摆放，佐以对于这款游戏的热爱，再洒上一点点合理的拓展延伸，为玩家们呈现出此款游戏的乐趣所在。在游戏时光眼中，没有最棒的游戏，只有最适合你的游戏！


几个男人共处一室 到底玩点啥?

VG盘点

高分、热门、神作，劲爆炸裂的游戏一个不落。花边、秘史、趣闻，游戏相关的消息全面搜罗。盘点谁都会做，然而游戏时光的『VG 盘点』远不止你想的这么简单。玩家总是有着各种不同的需♂求，作为一家专业的游戏媒体，我们懂♂得。



[青春是再也回不去的旋律]

HOPY

LU 曾用 ID：HOPY
注册时间：2005 年 9 月
活跃 / 潜水版块：任天堂区，猪笼城寨，综合讨论区

大二的时候我还是一个每月生活费只有 200 块的真·穷屌丝，每天除了逃课打游戏吃食堂其实无所事事，三千块的二手电脑跑不起《魔兽世界》这种高富帅才能付得起点卡的网络游戏，想玩《生化 4》无奈买不起 NGC，每天只能捧着高中时期节衣缩食 2 年攒出来的 GBA SP 上《晓月》刷魂，然后每两个星期定时跑到学校后门的书摊上蹲点《游戏机实用技术》到货。

已经不记得是哪一期的杂志上突然附了一本叫做《猪笼城寨》的小册子，上面魍魉丸的文章绘声绘色描述他和 UCG 编辑在论坛的互动，外加 levelup 的硬广。出于“也许咱也能碰到业界名人”的心情就生平第一次进入了 BBS 这个神奇的世界。

猪笼城寨，满屏都是 D·S 叔叔不知从哪儿复制粘贴过来的网络段子强者长文，八神叔叔不知从哪儿复制粘贴过来的爆笑 GIF 外加各种视频，界王 sama 不知从哪儿复制粘贴过来的神奇 PS 图片，还有帖子下面各种抢沙发的，刷存在感的，打情骂俏的，灌水的，盖楼的，一片生机勃勃欣欣向荣群魔乱舞的景象。

那个时候还没有软饭、索狗、任豚、PC 滚粗这种称呼，然则各个机种各个大作俨然已经形成独有的粉丝团体一旦涉及到类似话题，轻则剑拔弩张火药味十足，重则一栋摩天战楼拔地而起兵器横飞你来我往，最后以斑竹强势插入砍楼封贴一大批号被关小黑屋而告终。

后来我加入 UT 攻略组，跟方寸、乱舞、蚊子等一众大佬每天在猪笼嬉笑怒骂，在 Q 群嬉笑怒骂，在版主区嬉笑怒骂，还有幸结识界王大人教我独门 PS 技巧，至今仍然是我在工作生活中必不可少的一技之长。至于从写小前线开始，到后来用稿费买了 PSP 和 NDS 并由此混入“业界“,那都是后话了。比起这些，那一个个在刷猪笼中度过的下午才更是人生中不（nan）可（yi）忘（qi）怀（chi）的记忆。

参加了工作，刷城寨依然是每天必须的娱乐活动。然则貌似是一夜之间，城寨便“由于不可抗力的原因”上不去了。很长一段时间我都无法找到一个可以替代的地方厮混。猪笼的人一时间烟消云散，熟悉的地方、熟悉的梗、熟悉的人似乎再也见不到。有人去了其他论坛，有人再也没有出现，有人偶尔还是在各个 Q 群里冒冒泡儿。随着时间流逝，我也从二次元死宅逐步蜕变成一个现充。生活，事业，家庭，消耗了我更多的精力和时间。很难再有能够无所事事在电脑前刷一个下午猪笼的机会了，买的游戏机大部分时候都只能躺在电视柜里吃灰。只有偶尔在微博上看到加回来的几个熟人转发的新闻或者吐槽，让我回忆起多年前那个快乐而希冀的时光。

青春是再也回不去的旋律。今天看着 www.levelup.cn 重新定向到的游戏时光，点进似曾相识的猪笼城寨板块，却不知是否有少年怀着当初那份激动和希望？



[梦的开始和继续]

永恒的爱

LU 曾用 ID：永恒的爱 / 永恒
担任工作：超级版主
论坛注册时间：2005 年 8 月
活跃 / 潜水版块：最终幻想区

——LU，梦开始的地方！

LU，一个令很多人陌生，却又让很多人感到无比温馨的名字，它便是伴随我们 80 后玩家成长的那个“游戏城寨”。记得我注册 LU 的时候是在 LU 刚刚建站不久，我怀着一颗对 TVgame 热爱的心投入到了这个大家庭中。初来乍到的我其实是很单纯的，一心只想着要在 UCG 上发布文章，想要出名，用这一所谓的“梦想”支撑着自己去创作从未涉足过的游戏攻略。然而随着自己一篇又一篇的攻略出炉，终于被 UT 攻略组注意到，并成功加入了这一组织，借着这股势头，自己的攻略也成功在 UCG 上发表，从这里我仿佛得到了梦想成真一般的感动，这是 LU 带给我的第一次快乐。

然而，经过不断地在 LU 进行创作，通过不断地与 LU 内部会员交流，我渐渐地意识到，其实创作游戏攻略并不是要证明自己多么有名，自己玩得多么多么的好，更重要的是要为那些不懂或者入门级的玩家提供帮助，这才是作为一名写手的最高境界。也正是 LU，让我明白到了这一点，明白到了自己最初的动机有多么渺小，而自己也越来越觉得在撰写攻略后能和会员通过回帖、群聊等方式交流是一件多么快乐的事，这种快乐真的凌驾于任何出名所带来的成就感之上。

时光如水，岁月如歌，随着我与 LU 羁绊的加深，随着 UT 攻略组的不断壮大，随着我在 LU 身分不断的提高，我也渐渐的和这个团队把努力放在第一时间让玩家看到最高质量的游戏评测、游戏攻略放在了首要位置。不知不觉中，我感觉自己真的成长了，这个成长是在 LU 用血和泪换来的，是和伙伴们日日夜夜用基情碰撞出来的，所以我也很欣慰能认识了寸大、坠叔叔、A7、松开等一众基友（名字太多就不一一列举了）。是伙伴们给了我勇气，是 LU 给了我成长的源泉。

在如今，听到 VGtime 以 LU 近乎原班人马成立的时候，我的心情是无比激动，虽然不能投身遥远的魔都，但是对于 VGtime 想要做的事情我还是会全力支持的，这段回顾就是最好的证明！我希望 VGtime 能够坚持走 LU 的路，至少主旨不要变，坚持做 TVgame 最优质的媒体，为更多的玩家和 TVgame 的发展做出我们的一份力，足矣！

——VGtime，梦仍在继续……

LV6

[我们的故事]

六段音速

游戏城寨 Levelup 新闻官

距离上次通关《FF10》过去十多年，PS4 版是这个游戏第三次被复刻，我还是忍不住买了国行，或许只为怀念当初的心情。可看见尤娜扑向渐渐消失的提达，有那么一瞬间，感觉自己周围的时间仿佛快要凝固，眼中已映出下一秒的悲剧场面，心里却还在企盼着奇迹发生。无奈故事如此，我只有接受。

现在回想起来，当初告别 levelup，收拾行李离开深圳时，似乎也是这样一种心情。

levelup，又名游戏城寨，存在期间曾经是中国最具代表性的电视游戏媒体。我觉得即便以现在的视角来看，她也会是个与众不同的网站——依托于《游戏机实用技术》杂志，纸媒特有的专业严谨基因与生俱来，主站能成为当时国内电视游戏资讯和资料的主要来源正是得益于此；同时，她又散发着自由奔放的互联网气质，从千奇百怪的猪笼城寨、七嘴八舌的综合讨论区，到攻略组、文学组、汉化组等等的玩家小圈子，自始至终践行着“天下玩友是一家”的精神。

游戏时光（VGtime）作为后来者，在很多方面继承了这样的基因和精神。至少在几个创始团队成员看来，要在中国做一家好的电视游戏媒体，这些基因和精神将是我们所需要的。值得庆幸的是，这样的想法得到了玩家们的认同。

官博发布泰坦的创立公告的那一周，留言和邮件像雪片般飞来，有应聘的投稿的也有纯粹表示支持的，当中不乏 LU 时代的老会员，更多的是年轻一代的新玩家。在他们的帮助下，我们用几周组建起了现在这支充满热情和自信的编辑团队。

接下来的事让我想起了 Gouki 的签名：the best is yet to come：

2015 年 2 月游戏时光官方微博上线
2015 年 2 月游戏时光官方微信上线
2015 年 3 月游戏时光特派记者首次前往旧金山报道 GDC 全球开发者大会
2015 年 3 月游戏时光现场报道 PS4 国行上市活动并专访织田博之和添田武人
2015 年 4 月游戏时光官方微博阅读总量超过 1700 万
2015 年 5 月游戏时光网站上线，索尼、微软、育碧中国区代表发来贺电
2015 年 6 月游戏时光 APP(iOS) 上线
2015 年 6 月游戏时光社区开放注册
2015 年 6 月游戏时光编辑团队首次前往洛杉矶现场报道 E3 游戏展
2015 年 6 月游戏时光首次对 E3 前发布会进行 12 小时马拉松直播
2015 年 7 月游戏时光正式宣布与《游戏机实用技术》达成战略合作
……

从诞生到现在短短 5 个月，游戏时光的故事还很有限，却完成了不止一个在 LU 时代我根本不敢想象的成就，而且是以让人应接不暇的速度。有时我怀疑自己正在经历的是不是一场梦，可回想起上线前那没日没夜的通宵加班，看着手里排得满满当当的项目日程，数着下半年一个个亟待实现的目标，压力很快又把我拉回现实，让我意识到，现在迈出的这一小步还不够，远远不够。

我不会用“最好的时代”来形容现在我们所处的这个电视游戏行业，即便我们盼了十几年的“政策解禁”和“行货入华”如今已经梦想成真，要让中国电视游戏行业的前景真正变得光明起来，制定政策的政府，生产游戏的厂商，消费游戏的玩家，大家要做的事情还有太多太多……我希望游戏时光成为连接三者的桥梁，为所有人创造一个表达自己的平台，就像 10 年前的 levelup 一样。

好在，我们清楚自己的目标，也拥有为之奋斗的动力，关于这一点，相信只要见过我们身边那些为了爱与梦想默默奉献青春的人，对此就不会感到怀疑。现在，我们还遇到了迄今为止最好的机会，最热情的玩家、热爱这个行业的从业者，终于有能力给故事写个更好的结局。

写下这段话的时候，我眼前浮现出永远的安宁节，碧海蓝天下，比塞德的沙滩上，尤娜与提达携手奔跑的身影。

这是我们的故事，让我们一起讲述。

后记

看到这里的读者，不管年纪大小，应该有很多跟参与这期特稿的人一样，都是玩着游戏长大的，区别可能只是当年手里攥出水的游戏币，变成了无线控制器，曾经基本靠脑补的像素图形，变成了鲜活的面孔和美妙的风景。无论电视游戏怎样进化，愿我们的爱始终如一，我们的游戏时光永不褪色。



▲游戏时光编辑部B1层的游戏厅，人气最高的是4台头文字D。

VG 视频栏目介绍

一分钟知游戏

目标：让你在 1 分钟之内对一款游戏得到最直接的认识。



三五分钟系列 内涵段子

目标：一边逗 B 一边给让你涨姿势。正经评测可以让你从严谨的角度审视一款游戏的优缺点，内涵段子则可以让你从不同的视角发现游戏的乐趣和闪光点。“三五分钟系列”力求从一个角度挖深坑找亮点。



新游月谈

目标：跨出自己的安全区，与我们的编辑一起发现未知的美好！

我们找到了最轻松的播报方式，来为你介绍每个月五花八门的新游戏。新游月谈每月 1 号上线，主持人也抱着探索的心态与大家一起发现新作的魅力，让一个资讯播报类的节目更轻松自在，也更具观赏性。



直播节目

目标：讲段子，发福利，与您共同度过美好的游戏时光。

基本有三种：1. 提供最新游戏的试玩，第一时间帮你做下“是否购买”的最终决定；2. 综艺类聊天节目，与大家一起聊游戏、解热点；3. 我们做大型发布会的直播，还会做相应的中文讲解。关于直播，我们重视你们的每一句弹幕互动，就像我们重视你们对 VGtime 的每一条意见与建议。





蝙蝠侠之死

文 稀饭　美编 心の永恒

——《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》剧情读解

终于，"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"在最新作《阿克汉姆骑士》中迎来了它的最终章，然而这是否意味着蝙蝠侠的故事也要落下帷幕，正式地与玩家告别？这个疑问恐怕存在于任何关注本作的玩家心中，这毫无疑问也为本作增添了不少吸引力。如今，《阿克汉姆骑士》早已正式发售，游戏本身的故事并不复杂，相信绝大多数玩家在完成游戏之后都会对剧情有着充分的理解，不过如果玩家并非是蝙蝠侠原作漫画系列的粉丝，又或是错过了"《阿克汉姆》系列"之前的作品，那可能对于故事的某些细节还留有疑惑，本期读游戏，就让稀饭我和大家一起详细地读解一下这款作品的剧情吧。

剧情读解

序：稻草人的噩梦

或许再也没有比万圣夜更适合哥谭的节日了，鬼怪出没的夜晚几乎就是对这座城市夜生活的写照，而节日则给予了人们暴露出他们内心真实面貌的机会。但这也是活跃于这座城市的罪犯们酝酿危险诡计的绝佳时机，满大街的牛鬼蛇神总是容易把这些素来就喜欢奇装异服的家伙淹没在人群中，令他们的犯罪变得更加出其不意而致命。

于是，罪案还是发生了，但案情或许出乎绝大部分人的预料，一个家庭餐厅当中发生了食客还有店员相互殴打攻击的惨案，一个正在就餐的当值警员甚至掏出配枪当场乱射，导致多人中枪身亡。但这不是一桩悬案，而是一次血腥的警告，用全新的恐惧毒气引发了这场惨案的稻草人很快便非法接入这个城市当中的电视频道，发出了宣言。只用了5盎司的恐惧毒气，他就把一个餐厅变成了人间地狱，而他扬言将会在明天发动更可怕的袭击。

甚至用不着毒气肆虐，恐惧就已经蔓延到了每一个人的心中，大规模的撤离几乎带走了这座城市当中所有的居民，余下的只有不怕死的疯子和胆大包天的罪犯。但除此之外，仍然有人在坚守着最后的防线，哥谭警局的精英们把总部打造成了一个堡垒，并派出警车，艰难地维持着这座城市的秩序。而今夜，他们并不寂寞，因为神秘的犯罪斗士也仍然会在黑暗之中现身，与他们并肩作战，扭转乾坤并拯救这座城市的职责，落在了一个人的肩上。

这就是一切的开端，这，就是蝙蝠侠即将死去的征兆。



剧透警告： 本文内含大量剧透内容，游戏未通关前建议跳过。

恐惧的痕迹

●漫漫长夜

当哥谭市的黑骑士靠近戈登局长时，这位头发已经发白的中年男子正在通过电话确认他女儿的平安，在他妻子已经去世的今天，因为受到小丑枪击而只能在轮椅上度过余生的女儿就成为了这位资深哥谭市警探心头最大的牵挂。

蝙蝠侠无声无息的到来仍然能够令戈登心头一惊，不过他并没有表现出来，而是在和女儿匆匆道别后，与已经跟他合作良久的蒙面义警谈起了城市的状况。稻草人的恐吓几乎清空了这座城市，但是除了双面人和企鹅人这种老牌罪犯趁着这个时机在城市中胡作非为，还有一批神秘的私人佣兵车辆在唐人街附近横冲直撞，虽然算不上什么线索，但这也是戈登能够给蝙蝠侠带来的惟一新消息。不过随后戈登的对讲机中传来了有警员在唐人街被袭击的消息，当警长想要回头跟蝙蝠侠再次交谈时，却发现对方已经像是来时一样悄无声息地离去了。

在蝙蝠探照灯平台的下方不远处，听到对讲机中消息后迅速翻身落到此处的蝙蝠侠按下了手臂上的通讯器激活按钮，随之现身的投影画面中映出的却是刚刚才与父亲通过电话，并谎称自己已经安全逃离城市的芭芭拉·戈登，她如今的代号是“神谕”，正在歌谭市中某处藏身，并利用自己高超的电脑技术协助蝙蝠侠追查稻草人的踪迹。短暂地与神谕交谈后，蝙蝠侠靠着钩爪滑翔于城市的楼宇之上，迅速赶到了唐人街，从一群暴徒手中救下了警察，没想到这时竟然有一台佣兵的吉普车横蛮地直接迎面撞来，却被蝙蝠侠老练地带着警察一同躲过。

为了阻止这台嚣张的军事车辆，蝙蝠侠召唤出了他的私人座驾：蝙蝠车，这台造价惊人的载具有着强大的马力和令人咂舌的火力，在追踪佣兵车辆时发射的拦截导弹两三下就击翻了对方的车，负隅顽抗的佣兵还试图对蝙蝠侠注射恐惧毒气，却被轻松制服，略受拷问便供出了稻草人的藏身之地。毒气的成分被传送到神谕处接受进一步分析，而蝙蝠侠则循着佣兵提供的线索，前去抓捕稻草人。



●冰山一角

解决看守在安全屋中的佣兵没有花上蝙蝠侠太多时间，但是被关在屋中一座有强化玻璃的温室里的并不是稻草人，而是蝙蝠侠的另一位老对手：毒藤女。当屋中的反抗力量只剩下一个贴身看守毒藤女的佣兵时，稻草人的脸却出现在了温室内的大荧幕上，看来那位被蝙蝠侠逮住的佣兵供出的所谓消息也只是阴谋的一部分，又或是这些拿钱办事的家伙其实也根本得不到稻草人的信任。无论如何，作为对看守毒藤女不力的惩罚，守在温室内还打算挟持毒藤女作为人质保证自己安然离开的佣兵，却因为稻草人突然开启了温室中的恐惧毒气喷口而浓罩在这种毒素之中，在惊恐之下失去了抵抗力，并且被显然对毒素有免疫力的毒藤女趁势击倒。

重获自由的毒藤女提供了一条重要的线索，那就是稻草人并非单独行动，而是召集了大量哥谭市中的超级恶人，试图要在万圣夜对蝙蝠侠进行复仇。毒藤女显然也是他们的招募对象之一，企鹅人甚至选择和小丑女联手，在布鲁德海文警局，救出了当时被关在那里的毒藤女。只是从来都是个激进环保主义者的毒藤女对于报复蝙蝠侠并不感兴趣，结果她才刚离开一个监狱，又被关进了另一个牢笼。

而且，显然在感激别人的援助上，毒藤女的表现也并不令人欣赏，她试图操纵藤蔓赶走蝙蝠侠，但是最后还是被经验老道的哥谭黑骑士逮住，带回了哥谭市警局关押。不过谜团却仍然在扩大，当蝙蝠侠想要带走毒藤女时，曾有一批佣兵带着一台无人控制的智能坦克，想要逮住他，却被蝙蝠侠操纵蝙蝠车统统击倒，而当时在通讯频道当中，这群佣兵的首领曾经短暂地发声，但是那明显是通过电子设备变声后所说出的话语并没有令蝙蝠侠想起自己的任何一个老对手，看来稻草人还有一位神秘的合作对象，而且这位合作对象有着惊人的军事实力。

随着毒藤女被关入牢笼，今夜的哥谭市少了一个麻烦对象，但是稻草人带来的危机，还远远没有展现出其真正的面目。





黑鸦般飞翔

●钟楼之上

稍晚时候，一个黑色的身影降落在了哥谭市的钟楼顶上。随着他在右手操作面板上输入了对应的指令，看似严实的屋顶石片竟然向两边移开，露出了一条秘密通道。黑影纵身而下，钟楼顶部的室内灯光照亮了他的外貌，蝙蝠侠的装束被光线勾勒得纤毫毕现。这里在古时候曾经被复杂的大型时钟设备所占据，现在却被改造成了一处看似温馨舒适的居所。不过蝙蝠侠熟练地推起一侧书柜上胸雕的脑袋，露出了隐藏在内部的扫描仪，当他的身分被确认后，这里竟然在一番复杂的结构变形后，成为了一座高科技的通讯站。

在房间中央升起的操作台上输入了数个指令

后，之前蝙蝠侠传给神谕的新恐惧毒气立刻显示在了屏幕上，她已经分析出了毒气本身的核心元素。这个钟楼中的神秘房间的主人此时也乘搭电梯来到了顶楼，推动着轮椅到了蝙蝠侠身旁，她就芭芭拉·戈登，而在夜幕驾临犯罪分子四处活动时，她则是电脑技术专家和专业情报员："神谕"。尽管毒气本身的分析已经相当透彻，但是其内含的物质并不能指引出稻草人的所在之处。

不过蝙蝠侠给出了一个新的视角，他们可以不从毒气本身下手，而是关注其生产过程产生的痕迹，毕竟稻草人肯定需要大量生产这种毒气，才能够实现他之前所警告的，用毒气覆盖哥谭的恐怖活动。神谕受到了启发，追踪到了毒气产生化学作用时产生的独特辐射反应，当蝙蝠电脑对整个城市进行能量特征扫描后，就能锁定稻草人的所在之处，只是要让卫星讯号到位需要几个小时，而现在蝙蝠侠则需要分秒必争，所以他决定前往设立在旧电影厂的秘密基地，调整那里的天线去配合扫描。

●逐步接近

麻烦真是一个接着一个，当蝙蝠侠到达电影厂时，却发现天线的电源出现了问题，他不得不联系上卢修斯·福克斯，这位韦恩企业科技部门的 CEO 是为数不多知道蝙蝠侠真正身分的人，也是提供给蝙蝠侠各种高科技设备的重要盟友。卢修斯为蝙蝠侠目前的困境提供了一项重要的援助，就是把动力绞绳器加装在蝙蝠车上。这项新装备由蝙蝠飞行器携带到了电影厂附近，并立刻加装到了蝙蝠车上，然后靠着过人的车技，蝙蝠侠把这辆车直接驾驶到了原本位于电影厂顶部附近的天线发电机处。蝙蝠车的绞绳除了用于拉起物件，还可以对电器直接传输电能，靠着其提供的能量，天线塔终于被激活了。

此时神谕联系上了蝙蝠侠，随后罗宾也接入到了线路当中，他建议自己也一同出动，帮助蝙蝠侠搜索稻草人，但是蝙蝠侠却强硬地拒绝了他的帮助，并要求他仍然专注于手头上的任务。最终，罗宾妥协了，而已经获得了天线塔讯号的神谕还需要蝙蝠侠前去激活一座信号塔，来帮助她对稻草人毒气的能量反应进行三角定位，而在法尔科尼船运厂那里就有一座。

或许是预料到了蝙蝠侠会有可能利用信号塔追踪自己，稻草人竟然派遣了五个佣兵看守在这里，还绑架了一位侦探作为人质。其中两个佣兵被蝙蝠侠引出信号塔的控制室，一一击倒，但是他又要如何在狭小的房间内一瞬间解决三个持枪的敌人？这回又轮到卢修斯登场了，蝙蝠飞行器带来了全新的蝙蝠战衣，这套服装已经不是一般意义上的战斗服，而是增添了科技元素，不但具备小规模的变形机制，而且能够让蝙蝠侠移动得更快，发动更大威力的攻击，甚至它的体型也会因为战衣的设计而显得更大更恐怖，当他突然出手袭击时，这种形象会令绝大部分敌人失去冷静和抵抗他攻击的能力。

成功激活并控制信号塔后，蝙蝠侠只剩下最后一件事情要做，他投掷出了一个信号蝙蝠镖，这个飞镖能够充当第三个信号源，所以当它在飞翔时，配合上两个信号塔的援助，就能够侦测到恐惧毒气生成时的能量信号。很快，真相揭晓，稻草人选择了一处能够给他提供大量现成材料的地方：ACE 化工厂。然而令人疑惑的是，在这场恐怖袭击被预告的那一刻，戈登警长便按照蝙蝠侠的提议，在那里设置了大量的警力，到底稻草人是靠着什么样的方式控制了化工厂？



●骑士之影

ACE 化工厂当中的工作人员并没有回应率领着警察队伍前来支援的戈登局长，里面肯定发生了某些事情，而当戈登还没有办法给随后到来的蝙蝠侠一个回应时，一台突然出现的武装直升机却粗暴地解开了谜团。这台明显是由某个人在操纵着的直升机炸毁了通往化工厂的道路，甚至还试图袭击蝙蝠侠，但是当直升机中神秘的敌人试图按下射击键时，稻草人却阻止了这次攻击。这个喜欢玩弄恐惧的超级恶人需要让蝙蝠侠体验真正的恐惧，而死亡则会让这一切成为徒劳，所以他只是命令自己的神秘盟友挡住蝙蝠侠，不让他进入到 ACE 化工厂当中。

留下一句带着仇恨的“今晚我们一定要做个了结！”，神秘的敌人驾驶着直升机离去，工厂的大门随之洞开，大量的无人坦克迅速靠近，其中两台使用机关炮逼走了留在大桥边沿的蝙蝠侠，然后化工厂大门随之关闭。对方拥有如此的火力，难怪戈登此前安排的人手根本无法对抗。但对方炸毁了道路，又打算如何离开？随着蝙蝠侠用钩爪来到化工厂大门的顶部，一副出人意料的景象展现在他面前，敌人根本不是一小股被稻草人招募的雇佣兵，而是一整支私人军队！他们拥有大量的佣兵，数量惊人的无人坦克甚至是运输直升机，可以直接把人手布置到整个哥谭市当中。



这个黑色行动组织非常神秘，但还不算无踪可寻，但是惟一令人疑惑的则是他们指挥官几乎不存在任何过往经历，惟一为人所知的，只有一个名字：阿克汉姆骑士。这个称号似乎预示着他和哥谭之间存在着某种联系，可是又让人无从猜测他的真实身分。在 ACE 化工厂当中试图拯救残留在化工厂中的工作人员时，阿克汉姆骑士还在给蝙蝠侠继续找麻烦，令人疑惑的是，他似乎非常了解蝙蝠侠，甚至连他胸口的蝙蝠标记是护甲最厚的地方这种不为人知的秘密都有所了解，而在蝙蝠侠身边，能够得知这种事情的都是极其可靠的盟友，几乎不存在背叛他的可能，而且这人还必须能够同时暗中组建一支军队，那就更显得茫无头绪。

而当蝙蝠侠终于救出了所有还活着的化工厂工作人员，并逮到了正在化工厂核心区域操控恐惧毒气制作的稻草人时，却发现对方竟然掌握了神谕所在的位置，还没等芭芭拉完全理解蝙蝠侠对她发出的警告，通讯便突然被中断了。掌握了人质作为筹码的稻草人把蝙蝠侠关在了化工厂的控制室当中，并且开启了工厂的自毁程序。这个房间困不住蝙蝠侠，他大可以随时逃生，但是如果不及时处理核心区域的危险化学品，爆炸的范围就会变得相当大，为了保证受害范围变得足够小，蝙蝠侠冒着生命危险，在不断发生小型爆炸的核心区域中谨慎地搬动着化学品的容器，然而当他取出最后一个容器并转身时，一个身影挡在了他面前，并用枪指着他的脑袋，而那竟然是——

小丑！

难道他在一年前不是死了吗？

●小丑遗产

在一年前，当雨果·斯特兰奇博士和当选市长的前阿克汉姆疯人院院长昆西·夏普狼狈为奸，把哥谭的一部分变成了臭名昭彰的阿克汉姆城时，小丑却已经快要死了。他在此前的疯人院暴动中为了想要战胜蝙蝠侠——又或只是屈从于自己心中疯狂的念头，对自己注射了过量的泰坦药剂，把自己变成了一个巨人，却仍然输给了蝙蝠侠。这种药剂产生的副作用在一点点地摧毁他的身体，而他却竟然疯狂地把自己身体当中受到污染的血液混杂到正常的医用血液当中，让其被运送到哥谭市的各大医院当中。

蝙蝠侠和戈登联手，拦截下了所有能够被追踪的血液，但是医院本身的登记失误却让几包受污染的血液还是没有被记录在案，最终被输入到了四位病人的身体当中，而且因为无人知晓这一切，他们都没有受到及时的治疗，于是属于小丑的疯狂和外貌特征一点点地呈现在他们身上。

克里斯汀娜·贝尔，在接受输血之前，她曾经是昆恩企业的董事会成员，但是一次不幸的流产把她送进了医院，而在接受输血并最终康复后，离开了昆恩集团三个星期的克里斯汀娜在复工并参加月度的股东大会时，却发现自己原本的座位已经被别人抢走了。这原本微不足道的事情引发了已经渗透在她身体中的疯狂，她割断了 11 个董事会成员的喉咙，然后在他们脸上都切出了小丑式的标志性笑容。

约翰尼·克里斯玛，一个职业歌手，哪怕在被小丑血液感染之前也是个自大狂，自诩为娱乐界的救世主，而当血液中的疯狂终于渗透进他的思维中后，他竟然在一次表演的过程当中突然跳到台下暴打一位歌迷，直到对方陷入深度昏迷当中，还夸口自己要做出更出格的事情来。

阿尔伯特·金，6 尺 7 英寸高（约等于 2.05 米），重达 284 磅，这位重量级拳手被称为哥谭巨人是不无道理的，他也是有史以来获得过最高连续击倒记录的拳手，不过最后胜不过年岁渐大带来的体能衰退，输给了俄罗斯人拳手。他是在一次于哥谭综合医院的常规治疗当中被输入了小丑的血液，结果不久后他就因为无可抑制的盛怒而把自己全家人都打得送进了医院。

最后还有亨利·亚当斯，四个病人中惟一没有出现过感染症状的病人。他年纪已经不小了，是迈考伦学院的校长，因为进行了髋关节置换手术，他需要进行输血，却不幸被输入了小丑受过感染的血液。然而他并没有因此变得疯狂，却显得比以往更加沉静而友好，因此他很可能对于小丑血液有着天然的抗体。

这就是戈登在稻草人恐怖事件爆发前不久，在旧电影厂的秘密基地处看到的四个病人，他们被蝙蝠侠秘密地转移到了这里，并关押起来，罗宾监视着三个已经疯狂的病人，并试图从亨利的身体上检验出他为何对小丑的血液感染免疫。至于秘密基地里的最后一个囚笼，留给的是则是小丑血液的最后一个受害者——也就是在一年前阻止小丑恶行时，曾经被其注入过血液到体内的蝙蝠侠。

如今，离小丑血液带来的影响生效已经越来越近，而在亨利身上寻找到疫苗的机会正变得越来越渺茫，而当蝙蝠侠试图阻止稻草人时，或许是吸收了少量对方在制作恐惧毒气时残留的物质，进一步加剧了自己的病况，而作为症状爆发的早期征兆，已经死去的哥谭市犯罪王者——小丑，就用幻觉的形式，在蝙蝠侠的大脑当中“复活”了。



●死里逃生

爆炸的震动唤醒了在幻觉中陷入昏迷的蝙蝠侠，小丑扰乱着他的潜意识，化作一个挥之不去的鬼魂，对他的每一步行动品头论足。不过蝙蝠侠并没有被这幻象所干扰，他遥控着已经因为爆炸的冲击而落到了核心区域外的蝙蝠车，拉开了控制室的墙壁，然后驾驶着这台马力十足的座驾，沿着几乎坍塌的道路，一路驱车逃离了 ACE 化工厂，并亲身见证了这座巨大的建筑是如何在爆炸中分崩离析，并付之一炬。

听到蝙蝠侠的声音再次在通讯中响起，在他排除爆炸过程中一直劝他赶紧离开的管家阿尔弗雷德总算松了口气，但是他也带来了一个沉重的消息，戈登局长正想要联系他。显然，芭芭拉一直瞒着自己父亲在和蝙蝠侠合作，所以戈登对于女儿目前的处境一无所知，只是随着她失去了联络，蝙蝠侠也不得不面对现实：他必须要把真相告诉戈登，毕竟他现在有权知道自己的女儿正身陷险境。



置身地狱

●分道扬镳

蝙蝠侠让戈登在警局地下的停车场处等待他，这目前已经成为了警察局惟一的入口。显然，得知自己女儿并没有安全逃离哥谭，还被稻草人绑架为人质后，戈登情绪十分激动，并且坚持要前往钟楼寻找她被绑架的线索，蝙蝠侠只得驾驶蝙蝠车在旁护卫，因为如今的哥谭市道路可并不适合一台警车独自行驶。果然，阿克汉姆骑士趁着局长离开警局，立刻就派出了佣兵车队进行追击，想要活抓戈登，但最后全都被蝙蝠车掀翻在路旁。最后，为了安全起见，蝙蝠侠不得不让戈登坐进蝙蝠车的后部座位上，将他带到了钟楼。

这处地方不但有阿克汉姆骑士的无人坦克在看守，塔楼下方的服务器房中还有大量的佣兵驻守，不过他们对于地形的熟悉程度和装备的精良程度都显然和蝙蝠侠存在着不小的差距，最终都被一一击倒。当区域彻底安全后，蝙蝠侠一边通知戈登通过塔楼下方的电梯前往顶部，一边再次从塔楼顶的暗门进入到神谕的房间当中。然而恐惧毒气和小丑血液带来的影响正在持续生效，蝙蝠侠竟然看到了原本不存在于他记忆中的幻觉，那就是当年小丑如何前往戈登的家中，伏击了毫无警戒的芭芭拉，并让她变得下身瘫痪，只能坐在轮椅上度日。

然而幻觉终究还是褪去了，蝙蝠侠扶起了倒在房间中央的轮椅，而原本应该坐在上面的芭芭拉却不知所踪。乘搭电梯来到顶层的戈登看到这一幕，变得更为自责，他仍然认为稻草人是为了报复他，而绑架了芭芭拉，但是真相却远比这要复杂，比起开口解释，蝙蝠侠用了一种更为直接的方式去展示这个事实。他再次推起雕像，让电脑系统确认了他的身分，然后这处秘密基地再一次展现出了它的真实形态。

戈登是一位侦探，或许还是哥谭市警局当中最经验丰富的一位，所以当他发现这座钟楼的内部真面目时，也意识到了自己女儿和蝙蝠侠之间的合作关系，更明白到了她被绑架的真正原因。狂怒和遭受背叛的表情占据了他的脸庞，一如小丑在幻觉中预言的那样，戈登并不能接受这个真相，他发泄似地砸毁了蝙蝠侠留给他的通讯器，怒气冲冲地离开了塔楼，并表示他将独力救出自己的女儿，还警告蝙蝠侠不要再插手。自蝙蝠侠出道之后，几乎一直与他紧密合作的戈登，终于选择了和哥谭市黑骑士分道扬镳。



●寻踪觅影

为了掩盖自身的踪迹，佣兵们破坏了钟楼所有的摄像头，不过却没有解决掉周边建筑的监察摄像头，这也成为了蝙蝠侠追踪芭芭拉的重要线索来源。很快，他就确定了这场绑架的主要执行者，那自然是稻草人目前最强大的马前卒：阿克汉姆骑士。利用蝙蝠车追踪阿克汉姆骑士座驾的行驶路线，蝙蝠侠最终来到了一个车祸现场，靠着蝙蝠电脑提供的分析，他很快查明了车祸的真相：芭芭拉为了留下重要的线索，故意用暗藏的胡椒喷雾干扰司机，并趁着车子撞翻在路边时，爬出车外，把一个芯片丢在了两个箱子下方，躲过了并没有被车祸击倒的阿克汉姆骑士的视线，当然，随后她还是被阿克汉姆骑士从车祸现场带走了。不过她才是蝙蝠侠团队当中的电脑技术专家，如今为了破解芯片当中的资料，蝙蝠侠只能委托更为偏重技术方面的卢修斯来进行解密了，而那需要花上他一点儿时间。

不过找到芭芭拉的去向之前，蝙蝠侠还被耽搁了一番，他不但花了点时间去让阿尔弗雷德重新获得哥谭市各个区域之间桥梁的控制权，还为被谜语人绑架的猫女略为解了围，不过她的脖子上被谜语人绑上了一个需要多把钥匙才能够解除的爆炸项圈，为了解救她，蝙蝠侠还得尽力解决谜语人在歌谭市留下的所有谜题，在这个生死攸关的万圣夜，这一套老花招可真是让人烦不胜烦。

而当蝙蝠侠略为花了一点时间去处理哥谭市中的其他罪犯后，卢修斯传来了好消息，他已经解码了芯片中的信息，靠着这个芯片，卢修斯下载了佣兵们大量的近期传输信息，并标注了他们所在之地的坐标，蝙蝠侠只要从中寻找到属于阿克汉姆骑士的声纹，就能够掌握他的去向。这一招果然凑效，阿克汉姆骑士的所在地瞬间就被暴露出来，他竟然在歌谭市的地下隧道设置了一个基地。是时候轮到蝙蝠侠出发去救回芭芭拉了！

●正面冲突

神谕的突然失踪已经让罗宾感到不安，但是为了让他能够专注于手头上的工作，蝙蝠侠不得不撒了谎，告诉他神谕仍然安好。事实上，不但芭芭拉的生命危在旦夕，蝙蝠侠也是身犯险境，他绕过了一群群武装到牙齿的佣兵和大量的无人坦克，没想到却最后被阿克汉姆骑士偷袭，侧腹被近距离打了一枪，几乎让他丧失了战斗力，要不是这套战服防御力惊人，而且他随身带着能够让自己快速恢复战斗力的注射药剂，他几乎就要被佣兵们用人海战术淹没。

然而佣兵们仍然不是蝙蝠侠的对手，他们甚至最后硬把一台无人坦克撞进了蝙蝠侠所在的房间，想要阻止他离开，却仍然被蝙蝠侠用遥控蝙蝠车的方式脱围。不过阿克汉姆骑士对于蝙蝠侠的了解仍然令人感到触目惊心，他让手下的一个佣兵佩戴着和他一样的变声器，开着一辆运兵车逃走，从而引开了蝙蝠侠的注意力，让阿克汉姆骑士能够从容离开。而为了逼问出芭芭拉的所在之处，蝙蝠侠不得不使用了比以往更为暴力的手段，才终于了解到一条有用的线索。在稻草人的邪恶联盟当中，企鹅人扮演着供货商的角色，他为阿克汉姆骑士提供了城市当中的大量安全屋，而如今阿克汉姆骑士则需要前往企鹅人所在的北方冷冻企业，为这些服务支付报酬。

看来从来都是饱尝蝙蝠侠老拳对象的企鹅人，又为自己预订了一顿讨打大餐了。





内心之战

●灭罪双雄

企鹅人从来就不是一个像样的对手，他荼毒哥谭的手段并非是疯狂的犯罪，而是规模惊人的黑市贸易，而他手上最受罪犯们欢迎的产品之一，就是武器。显然，哪怕是在没有雇佣兵于这个城市中横行时，企鹅人的生意都是蝙蝠侠的常规打击对象，而他的手早就伸到了这个城市之外，蔓延到了周边的地区。这就解释了为什么当蝙蝠侠要把调查对象选为企鹅人时，便发现自己的目标和已经出师的第一代罗宾——也就是如今的维护着布鲁德海文治安的超级英雄夜翼出现了重叠。

阿尔弗雷德仍然习惯把夜翼称为格雷森少爷，而蝙蝠侠则更多地直接称呼他的名字：迪克，这位曾经是马戏团空中飞人演员的年轻人如今已经是独当一面的成年人了，所以当他知道蝙蝠侠正在追查企鹅人时，便强烈要求和自己的导师碰上一面，因为和还被蒙在鼓里的第三代罗宾：提姆·德雷克不一样，夜翼已经知道了芭芭拉身处的险境。但是蝙蝠侠并不愿意在这个夜晚再让任何一个身边熟悉的成员孤身犯险，因为阿克汉姆骑士或许都对他们的身分有所了解。他从夜翼口中了解到了企鹅人非法武器运输的途径，那就是用北方冷冻企业旗下的冷冻车作为伪装，运输武器，随后他接过卢修斯让夜翼代为携带的电子干扰枪，然后便固执地把自己已经出师的弟子赶回了布鲁德海文。

电子干扰枪这次被卢修斯赋予了追踪器的功能，所以在对冷冻车安装了追踪器后，蝙蝠侠故意吓走开车的两个企鹅人打手，让他们带着自己前往企鹅人存放武器的老巢。两个只知道为企鹅人卖命的蠢货果然把蝙蝠侠带到了企鹅人身边，于是剩下的自然是对企鹅人老拳相向的戏码了，而这家伙的嘴巴也一如既往地不牢靠，没两下就供出了阿克汉姆骑士正在寻找某个叫西蒙·斯塔格的人，对方似乎在经营一家制药公司，而且正打算驾驶自己公司的飞艇，离开哥谭市。

接下来的戏码就有点难看了，虽然企鹅人靠着两个手下的援助，逃离了蝙蝠侠的拷问，但是原本看似已经答应离开的夜翼却突然出手帮忙，和蝙蝠侠一起合力干翻了整个房间里的暴徒，把接近二十多号人揍得七荤八素，最后还炸掉了这个据点里企鹅人的所有黑市武器。夜翼坚持要留下来，继续打击企鹅人的非法武器生意，而蝙蝠侠则暂时告别了自己的前任助手，前往飞艇搜寻阿克汉姆骑士的踪迹。





●翻天覆地

阿克汉姆骑士似乎也非常关注蝙蝠侠的动向，在蝙蝠侠离开企鹅人的黑市武器仓库时，竟然发现自己被佣兵们给伏击了，最后不得不靠着蝙蝠车的远程火力支援来解围。随后阿尔弗雷德为蝙蝠侠带来了进一步关于西蒙·斯塔格的资料，这位斯塔格企业的CEO运营着一家专注于前沿药物研究和发展的公司，这听起来似乎和稻草人的毒气只有非常微妙的联系，但这已经是蝙蝠侠能够找到最有用的线索了，所以他仍然义无反顾地朝着斯塔格企业的两艘飞艇赶去。

虽然蝙蝠侠已经用上了自己最快的速度，不过阿克汉姆骑士的手下还是先一步占领了两艘飞艇，还大开杀戒，留下了满船的尸体。靠着新获得的远程黑客装置，蝙蝠侠顺利进入到了飞艇当中，很快就从一群佣兵手中救下了西蒙·斯塔格。问题是这个商人根本没能提供像样的讯息，他声称自己完全不知道为什么会被佣兵攻击，也不明白对方不停地在收集他船上的那些清洁能源电池的目的。而当蝙蝠侠正准备进一步追问时，小丑血液带来的副作用却不合时宜地发作了，等蝙蝠侠从自己的幻觉中清醒过来时，却发现自己已经被赶来支援的佣兵偷袭击倒，西蒙·斯塔格还被带到了另外一艘飞艇上，对方随后开启了飞艇的防御炮台，让蝙蝠侠根本无法追上去。

不过蝙蝠侠很快就找到了方法解决这个困局，他控制了目前所在飞艇上的炮台，并用其摧毁了对面飞艇上的炮塔，随后自然可以安全地转移到对面，继续试图拯救西蒙·斯塔格和追捕稻草人。

●并不无辜

人性总是黑暗的，哥谭每天都在教育着生存在这座城市中的居民这一点，而亲身见证过种种超乎想象的罪行的蝙蝠侠对此同样深有体会。从这个角度看来，西蒙·斯塔格就算按最严格的标准来算，也不过是个不入流的坏人。他对蝙蝠侠当面撒谎自然是为了保护自己，但是他没有条件消灭飞艇上的罪恶试验残留下的痕迹，所以他和稻草人曾经狼狈为奸的事实很快就被蝙蝠侠调查清楚了。斯塔格是个商人，他需要新的商品来赚取更多的利润，而稻草人作为一个技术专家，却缺少资源，所以两人一拍即合，斯塔格资助稻草人研发了名为“暴雨”的特殊装置，这个装置能够瞬间把大量的化学气体散播到一个非常广阔的空间当中，而其体积则小得能够被装配到一台大型载具上。

然而当暴雨装置真正地研发成功时，斯塔格的动机和稻草人的目的理所当然地出现了分歧，后者是试图用这种技术在更广更大的范围内散播自己的毒气，前者却看到了其中潜藏的商业价值，所以当稻草人忙着制作毒气时，斯塔格却打起了自己的小算盘，想要带着暴雨装置远走高飞，将其当做商品销售给潜在的买家。不过最后还是稻草人先下手为强，不但占领了斯塔格的飞艇，还试图把暴雨装置据为己有。

贪婪却又做事不够彻底的斯塔格受到了应有的惩罚，他被稻草人关进了牢笼里，还让他体验了一回恐惧毒气的威力。在确信这个家伙受了足够的折磨后，蝙蝠侠用钩爪将其击晕在牢笼中，然后继续前往追捕稻草人。不过小丑血液带来的幻觉再一次摧毁了蝙蝠侠的努力，他在幻象中选错了应该击倒的目标，被稻草人直接用恐惧毒气喷射，痛苦地倒在了地上。但就连稻草人都没有意识到他的反击会引发多么可怕的后果，小丑的意志在短时间内压过了蝙蝠侠的思维，他在错乱当中用极其暴力的手段击败了那些前来支援稻草人的佣兵，甚至在幻觉中感到自己击毙了稻草人。



但幸好最后的感觉不过是一阵狂想，事实上，稻草人已经站在了暴雨装置旁，当回复了神智的蝙蝠侠提醒这个幕后黑手他已经无处可逃时，稻草人却引爆了安放在飞艇前方的炸弹，让暴雨装置能够被运输直升机整个拖离船体，并顺利带走，而身在运输机上的阿克汉姆骑士再次用惊人的手段阻止了蝙蝠侠的追击，让直升机带着暴雨装置扬长而去。在这场和稻草人的猫鼠游戏当中，蝙蝠侠再一次落在了下风。

奇异盟友

●每况愈下

暴雨装置被带走并非是蝙蝠侠面临的惟一危机，在他刚刚逃离蝙蝠侠追捕不久后，稻草人便又发来了一段视频，从中看来，他竟然把芭芭拉放进了当初关押毒藤女的温室当中，而那个温室可是有着能够释放恐惧毒气的装置的。救人要紧，虽然明知道这是稻草人分散他注意力的手段，蝙蝠侠还是不得不迅速赶往这座位于唐人街的温室。但是他的一切努力都被证明是徒劳的，芭芭拉在昏迷中被恐惧毒气唤醒，又受到了稻草人的语言诱导，最后，她在极度惊恐之下，选择了利用被放在温室当中的手枪，了结了自己的生命……

这悲剧几乎击倒了蝙蝠侠，他甚至不能够去移动芭芭拉的尸体，因为进入这个温室就意味着他需要再次暴露于恐惧毒气之中，而这种新型毒气甚至无法被呼吸面罩所过滤，蝙蝠侠不能再冒险让自己的身体被小丑所控制。但是，哪怕是在极度的悲伤当中，他头脑里的侦探思维仍然是在顽强地运作着，这是一个曾经被用来关押毒藤女的温室，而她对于恐惧毒气有着天然的抵抗力，在暴雨装置去向不明的情况下，蝙蝠侠需要先寻找一个能够预防毒气蔓延的措施，而能够实施这一措施的人，就只有毒藤女。

重新找到了行动目标的蝙蝠侠把悲伤压在了心底，开始准备前往哥谭市警局。



●万物之绿

毒藤女对于恐惧毒气的免疫力说来也简单，她可以创造出一种独特的孢子，来去中和毒气的效果，问题是除非一个人能够有相应的植物学知识，并且能够从细胞层面控制植物，不然没人学得会这招，而如果她需要对整个城市散播这些孢子，那毒藤女就需要一些额外的协助。她要求蝙蝠侠将她带到哥谭市的植物园，只有那里有足够古老的树木，能够用它们的智慧帮助毒藤女找到对抗恐惧毒气的方式。

不过在蝙蝠侠寻找到新盟友的同时，阿克汉姆骑士则拿出了新的军备，他们新部署的眼镜蛇坦克拥有几炮就能摧毁蝙蝠车的火力，而且护甲极其厚实，不过一次对准正后方弱点的射击仍然能够将其毁于一旦。

当蝙蝠侠终于把毒藤女带到植物园时，她却发现这里哪怕最古老的树木都已经因为长期遭受污染和人类建设的荼毒，而变得过于虚弱，早已无力对抗稻草人的毒气。不过，如果能够激活这棵植物深埋地底之下的根系，说不定还有一丝希望。卢修斯再次提供了援助，为蝙蝠车加装了探测地下状况的声纳，并能够发送强烈的脉冲，来刺激位于地底下极深处的植物须根。显然，阿克汉姆骑士是不会让蝙蝠侠轻易达成这一目标的，所以一路上自然少不了无人坦克的干扰。最后当蝙蝠侠激活了深层的根须，让大量的植物重新在哥谭生长时，这些庞大的蓓蕾却成为了佣兵们的目标，所以他甚至不得不操纵蝙蝠车将轰击植物的无人坦克——摧毁。



破碎之心

●统治天空

对抗恐惧毒气的手段有了，但是搜索暴雨装置的步伐仍然不能停止，可能就算蝙蝠侠用上了旧电影厂中的蝙蝠电脑进行扫描，还是一无所获。派出蝙蝠飞行器进行低空扫描是一个可行的选择，但就像是阿尔弗雷德担心的那样，哥谭市的创始者岛屿区域布置了有两个雷达的导弹发射装置，只靠智能操纵的蝙蝠飞行器根本无法靠近。如此一来，自然只能靠蝙蝠侠自己只身前往创始者岛屿手动破坏雷达和导弹发射器了。当然，在那之前，为了破坏雷达之间的信号传输，蝙蝠侠甚至还需要破坏一台大型无人飞行器，获取其中的芯片，让黑客设备能够获得暂时令无人机变得失去辨别能力的额外功能。

靠着这个新功能的帮助，蝙蝠侠顺利地拿下了两个雷达，也成功地清空了导弹发射器附近的敌兵，没想到当他在遥控蝙蝠车前往自己所在地，试图摧毁发射器时，阿克汉姆骑士却带着一群佣兵，包围了他所在的房间，想要进行一次伏击。但姜还是老的辣，蝙蝠侠藏身在他们意想不到的楼顶夹层当中，发动了突袭，几乎一举拿下了阿克汉姆骑士，而对方在发现自己有可能不敌蝙蝠侠的近身战斗能力后，竟然靠着烟雾弹撤退了，留下一群佣兵试图收拾残局，却最后被蝙蝠侠一一击倒。

终于，创始者岛屿的天空重获解放，蝙蝠侠让阿尔弗雷德派出蝙蝠飞行器扫描暴雨设备，并前往钟楼听取报告，却发现目前飞行器还是一无所获。正当他想要让飞行器扩大搜索范围时，一则来自旧电影厂的紧急联络却打乱了他的计划，因为在联络端另一头的人并不是留守的罗宾，而是神色慌张的亨利，他告诉蝙蝠侠电影厂受到了攻击，罗宾有麻烦了。当他正想要继续说清楚情况，却被背后偷袭击晕，这时候一张蝙蝠侠熟悉的脸庞出现在了他手臂的投影上，那就是小丑女！



●哈莉归来

不管她是从什么途径得知，从结果上来说，自小丑死去后便沉浸在沮丧中不能自拔的小丑女在知道了蝙蝠侠竟然囚禁了四个小丑“候选人”之后，理所当然地带着旗下的暴徒，攻进了旧电影厂的秘密基地当中。而当蝙蝠侠火速回援时，却发现这一次小丑女的作风竟然变得聪明起来了，竟然还懂得更改基地当中的声音辨认系统，把验证的声纹改成了她自己的声音，这似乎和她一贯的作风不太相符。

当蝙蝠侠料理了两批小丑女手下的暴徒后，他才终于回到了电影厂中的秘密基地里，罗宾正在这里和一群暴徒打得不可开交，而小丑女则不见了踪影。尽管罗宾也不清楚到底小丑女是怎么



得知这个基地的，现在也不是计较的时候。亨利是惟一一个没有被小丑女释放的小丑继承者，他只是无力地躺倒在地板上，被罗宾尽其所能地保护着，而其余三人全都被从囚笼中放了出来，跑到了电影厂的各个舞台区域。

收拾完这群暴徒后，蝙蝠侠不得不带上自己的助手，一起紧急解决这场内部危机，亨利则成为了他们目前惟一可靠的帮手，负责在两人联手对付小丑继承者时封锁秘密基地的入口区域，保证没有暴徒在他们带着被击倒的“病人”回归时发动偷袭。蝙蝠侠与罗宾组合再度出动，要对付三个只是具备了小丑部分性格特征的疯子加上一群小丑女的手下还是并不难的，反倒是在罗宾把被击晕的病人送回牢房时，独自一人行动的蝙蝠侠不停地受到幻觉的困扰，再次看到了一些只属于小丑的记忆。这一次，幻觉的主题，变成了始终令蝙蝠侠难以忘怀的人物：第二代罗宾杰森·托德。

●罗宾之死

在三位罗宾当中，杰森算是一个特例。第一代罗宾迪克·格雷森原本是马戏团中的空中飞人组合“飞翔的格雷森家族”中的一员，在这个组合的其余两位成员——也就是他的父母被黑帮分子害死之前，他都是个体验着幸福家庭生活的孩子。而第三代罗宾提姆·德雷克情况也比较类似，他同样是在完整的家庭当中长大，还是通过自学的侦探技巧察觉了蝙蝠侠的身分，这意味着两位罗宾都有着相对良好的童年生活，所以也没有在性格上形成阴影。

然而杰森却是一位小小年纪便不得不在街头独力生存的孤儿，他的人生在一开始就是冷酷而不完整的，这让他心中总是充盈着怒火，并随之转化成了缺乏自制的暴力。蝙蝠侠在他身上看到了成为英雄的潜力，但是却没有察觉到其性格的缺憾之处，而这个潜藏的问题最后变成了一个悲剧结局。性格冲动的杰森最后不慎被小丑绑架，并受到了残酷的折磨，小丑甚至录下了一段影像，记录下了他杀死杰森的全过程，并且把这段录像送到了蝙蝠侠手上。

这段回忆出现的时机是如此地凑巧，似乎是在提醒着蝙蝠侠，他正在把另一个罗宾，也推入到如此的险境当中。但除此之外，这一段幻觉似乎还潜藏着其他的意味。



●终极小丑

当蝙蝠侠和罗宾终于解决三个疯狂的小丑继承者，并试图回到秘密基地时，小丑女终于出现了，并拦在了两人的前进路上。一向头脑灵活的罗宾略施小计，把她引诱到了方便蝙蝠侠伏击的地点，一举打倒了这个疯疯癫癫的小丑忠实跟班，至于那些跟她一起混的流氓打手们，在两位英雄面前根本没有战斗力可言，很快就统统被打得不省人事。当被蝙蝠侠带回秘密基地时，小丑女虽然醒了过来，却失去了战斗力，立刻又像是个没长大的小女孩一样闹起别扭来，还是她一贯的作风，还是她一贯的下场，惟一让人无法理解的，就是她到底是如何在不使用任何黑客手段的情况下，修改掉了基地当中的声音验证系统。

真相出人意料，却又显而易见。当他们带着最后一名病人回到基地，却发现之前被关进牢笼中的病人已经被杀死时，一切谜团都解开了。能够下毒手的人只有一个，那就是看似人畜无害的亨利。他并非对小丑的血液拥有抗体，而是比其他三个小丑的继承者都要更为聪明而狡猾，一直通过伪装来隐藏自己的疯狂，并且暗中修改了基地的电脑系统——他此前声称自己并不擅长电脑，却在帮助蝙蝠侠与罗宾封闭基地和调用监查摄像头时迅捷熟练得如同一位电脑高手——令小丑女能够顺利入侵。这所有的阴谋，都是为了达成一个目标，那就是消除小丑继承者当中的其他成员，只留下最优秀的一个，来成为真正的小丑！



亨利的疯狂和不惜拿小丑女的生命来当做筹码胁迫蝙蝠侠行动的作风简直和以前的小丑如出一辙，不过当他处决了最后一个小丑继承者，让小丑的“基因库”变得足够“纯净”后，他却决定要用枪击的方式来杀死蝙蝠侠。小丑血液带来的影响随着死亡逼近在蝙蝠侠的体内不断升腾，疯狂逐渐涌现在了黑骑士的瞳孔当中，然而当亨利的目光与这样的眼神互相碰撞时，这个已经原形毕露的老人却突然感悟到了一个最疯狂的真相：基因库中最为优秀的小丑并不是懂得运用计谋的他，而是第五位小丑的继承者，也就是蝙蝠侠。哥谭市的终极犯罪斗士，一旦被小丑的意志夺取了躯体，就会化身为哥谭市的终极噩梦。

意识到自己也已经被淘汰后，亨利带着一种完全令人无法理解的大彻大悟，一枪打爆了自己的脑袋。



●一意孤行

察觉到蝙蝠侠神态变化的并不只是亨利，同样思维敏捷的罗宾也在一瞬间掌握到了真相，也终于知道了第五个牢房到底是为谁而准备的。蝙蝠侠执意要在击败稻草人后才把自己关进牢房当中——毕竟因为亨利身上真相的揭露，疫苗的开发已经被证明是毫无可行性的。但是罗宾却认为他应该尽早把自己隔离起来，以免病症在他行侠仗义的途中发作，导致事情变得一发不可收拾。

在幻觉中，蝙蝠侠仿佛看到自己理智地接受了罗宾的建议，主动地走进了牢笼当中，把击败稻草人的任务留给了自己的助手。在这个幻觉里，他甚至目击到了小丑记忆里杀死第二代罗宾的场面。然而当他的神智回到了现实当中时，他却改变了主意，趁罗宾不备，将其关进了牢笼当中，然后还切断了他的对外联系，避免他寻找阿尔弗雷德的援助。与此同时，阿克汉姆骑士似乎有了另一番动作，根据阿尔弗雷德的报告，哥谭市市区出现了大规模的军事行动踪迹，看来离阿克汉姆骑士口中的最终行动阶段，已经不远了。

谁主黑夜

●暴雨倾盘

阿克汉姆骑士不安分，毒藤女也按耐不住了，直接操纵植物的藤蔓破坏了好几辆无人坦克，问题是她这也把自己的所在位置暴露了出来，蝙蝠侠不得不立刻支援她所在的植物园，免得她被阿克汉姆骑士用重火力端掉。随后蝙蝠侠甚至打算把毒藤女带回哥谭市警局，免得位置已经暴露的她受到阿克汉姆骑士偷袭。然而计划赶不上变化，在两人对话之时，蝙蝠飞行器侦测到了暴雨装置的信号，但是没等蝙蝠侠来得及作出任何对应，已经被安置在一台巨型坦克上的暴雨装置就被阿克汉姆骑士启动了，巨大的毒气爆风带着电磁波冲击席卷了整个哥谭市，把几乎所有低层地面都浓罩在了恐惧毒气之中。稻草人终于实现了他的承诺，昨日那餐厅屠杀惨案和如今这全城陷入疯狂的光景比起来，的确是小巫见大巫。

蝙蝠侠与毒藤女所在的位置较高，躲过了毒气的袭击，但是蝙蝠车却被EMP暂时瘫痪了，所以蝙蝠侠不得不采取滑翔于屋顶上的方式来移动。毒藤女则重新回到了古树当中，操纵这些大型植物试图中和恐惧毒气带来的影响，因为会被这种化学物质所折磨的可不只是人类，还有那些毫无还手之力的植物。毒气的威力超出了她的想象，就连植物园中的古树都开始濒临死亡，而毒藤女此时却决定放手一搏，因为如果蝙蝠侠无法阻止稻草人，这座城市将会生灵涂炭，无论是动物还是植物都难逃一死。

解铃还须系铃人，现在于哥谭市中还能够了解如何解决暴雨装置带来的影响的人已经不多了，稻草人仍然行踪诡秘，于是还被留在了飞艇上的西蒙·斯塔格就是惟一的人选，但蝙蝠侠严重怀疑阿克汉姆骑士会放任这个知情人就这么在飞艇上好好呆着。事实的确如此，飞艇上又出现了大量的佣兵，不过斯塔格这家伙除了商业头脑不错，也是个机灵鬼，竟然在挺过了恐惧毒气的影响后，跌跌撞撞地逃出了牢笼，然后藏了起来，愣是没让阿克汉姆骑士手下的佣兵找到。

不过他可躲不过蝙蝠侠的法眼，等佣兵们都躺在地上晕迷不醒后，斯塔格被蝙蝠侠从藏身处给揪了出来，不得不赶紧坦白交代要如何消除暴雨系统带来的影响。因为这个系统使用了独特的“雨云力场”，所以任何没有使用清洁能源“雨云核心”的载具都会被其瘫痪，蝙蝠侠想要让蝙蝠车重新启动并获得对抗装有暴雨装置的坦克的能力，就必须为其换上一个雨云核心。虽然这飞艇已经被佣兵们搜刮了一番，但还是留下了一些小型的雨云核心，正好能够提供给蝙蝠车使用。



●云雾之中

尽管在离开飞艇时遭到了阿克汉姆骑士派出的无人机暗算，蝙蝠侠还是成功带着雨云核心离开了飞艇。然而接下来的才是真正的艰巨任务，虽然蝙蝠车已经有能够替换的核心，但是它可是被浓罩在了恐惧毒气当中，这种新型的毒气是没法靠着一般呼吸面罩隔绝的，只有蝙蝠车内部的空气过滤系统能够对抗，这就意味着蝙蝠侠需要在暴露于恐惧毒气中的情况下更换蝙蝠车的核心，而在车子旁因为毒气影响而正在互相厮打的暴徒们则令这个任务难上加难。

然而他还是做到了，抵抗住了小丑在耳边诱惑性的低语，击倒了一个敢欺身靠近的暴徒，期间还得控制着力度小心翼翼地把雨云核心推进蝙蝠车内部，这短短的一分钟过得犹如一万年般地漫长。不过问题仍然没有完全解决，暴雨装置影响了蝙蝠车的扫描器运作，蝙蝠侠目前无法定位阿克汉姆骑士的所在，而毒藤女光是挣扎着让植物存活就已经拼尽全力了。她告诉蝙蝠侠，在始创者岛屿的深处，还有一条古老的植物根系，如果蝙蝠侠能够将其唤醒，那么或许毒藤女能够获得足够的力量，削弱毒气的浓度。

遵循着声纳的指引，蝙蝠侠来到了哥谭最深处的隧道中，击退了一群占据了这里入口的佣兵，并最终在一个古老的矿洞深处找到了那株几乎已经被遗忘在了时光之中的植物，让其带着蝙蝠车破土而出。它需要时间去准备削弱毒气的影响，而其突破地面时带来的动静自然会引来阿克汉姆骑士旗下佣兵的注意，一场恶战又在等待着蝙蝠侠。而当他再次证明了再多的无人坦克也不会是他操纵的蝙蝠车的敌手后，阿克汉姆骑士终于按捺不住，对蝙蝠侠发出了挑战令，两人将要在布莱克岛区域进行决斗！



●花开花谢

这场决斗和公平可搭不上什么关系，蝙蝠侠不得不用自己的蝙蝠车孤身对抗好几台眼镜蛇坦克，更不用提还有阿克汉姆骑士驾驶着的超重型坦克。但如果数量和火力优势就能够决定一场和蝙蝠侠之间战斗的胜负，他在出道之初就已经会败在任何一个横行哥谭市的暴徒手下，而今天，阿克汉姆骑士只是证明了哪怕是军队级别的战斗实力，也不足以把哥谭市的守护者拉下神坛。

暴雨装置随着重型坦克的爆炸一同被毁于一旦，但是毒气仍然没有完全消散，如今只能够依靠毒藤女了。救出被击败的阿克汉姆骑士后，蝙蝠侠再次受到了毒气的影响，他以为自己制服了对方，却发现自己只是和小丑的幻觉在缠斗，显然对方已经逃离了现场。随后蝙蝠侠试图联系毒藤女，但是她并没有回应蝙蝠侠的通讯，而毒气已经完全包裹住了她所在的古树。为了确认她的状况，蝙蝠侠朝着古树赶去。

没有一场战争能够不造成伤亡，蝙蝠侠救下了阿克汉姆骑士，然而为了激活古树的力量，毒藤女却燃尽了自己的生命力量，她创造出了能够中和毒气的孢子，然而作为一个介乎于植物与动物之间的生命体，失去了自身的力量后，她的躯体也失去了生气，倒在赶来的蝙蝠侠怀中，最后化为粉末，散落在空气里。然而她的牺牲并非毫无价值，大量的孢子如同蒲公英般地在空气中飘荡，用一种美丽得近乎是幻境般的方式，驱走了浓罩哥谭市的毒气，让理性与生机重新回归到了这个城市当中。



成功之惧

●营救行动

当阿克汉姆骑士失去了踪迹，另一道有点虚无缥缈的线索吸引了蝙蝠侠的注意力。哥谭市警局的通讯室截获到了一条被加密的信息，奇怪的是，它是通过特警队的频道传输的，而现在城市当中根本就没有任何特警队成员在活动。

特警队的频道加密对于警局的通讯员来说是道难题，但对于蝙蝠侠来说解密过程的难度和拆个礼品的纸包装相差无几，没几下他就搞清楚了发出讯息的人，那就是还在城市中活动的戈登局长，而且他正通过自己的渠道寻找一栋建筑物的蓝图，显然是找到了稻草人的藏身处，并试图向其复仇。但是他一个人是无法对抗仍然有佣兵保护的稻草人的，蝙蝠侠获取了戈登的通讯 ID，打算追踪他并加以保护。

戈登的讯号来自于一个被废弃的商场，不过当蝙蝠侠到达时，发现自己还是慢了一步，佣兵们抓住了戈登，正把他带往建筑的内部。耍了点小花样，蝙蝠侠用声音模拟器欺骗佣兵打开了商场的正面大门，然后用蝙蝠车的橡胶弹击溃了这里的敌人。随后他发现这个商场并非如外表看起来地那么残破，阿克汉姆骑士在这里安置了非常多的秘密设施，而在隧道的底部，随着蝙蝠侠逐渐靠近戈登的所在地，原本已经被击败过一次的阿克汉姆骑士，竟然驾驶着一台巨大的钻洞机开始追杀蝙蝠侠，想要报之前被击败的一箭之仇。

他的追击并非是完全的失败，虽然蝙蝠侠试图破坏那台钻洞机，但最后还是在牺牲了陪伴自己战斗已久的蝙蝠车后，才终于摆脱了阿克汉姆骑士的追击。同时，他也进入到了佣兵们的另一个秘密基地当中，而在这里，戈登正被挟持为人质！



●真正面目

解决那群正在拿戈登调侃的佣兵花不了蝙蝠侠太多时间，但还没等他准备解开戈登身上的束缚，阿克汉姆骑士再次现身阻挠。到底他是谁？为什么他会对蝙蝠侠有着如此刻骨铭心的仇恨？他又是从哪里得知蝙蝠侠的种种秘密？

最后，揭开谜底的人，反倒是阿克汉姆骑士自己。他打开了面罩，下面隐藏着的，是一张蝙蝠侠根本无法预料到的脸庞：杰森·托德！

显然，小丑又一次用谎言骗过了蝙蝠侠，他并没与杀死杰森，但是的确在这个孩子的脸上烙下了一个代表着耻辱的“J”，并且当杰森在遭受其折磨时，小丑把太多关于对蝙蝠侠的仇恨念头植入到了他的脑海当中。那股在杰森心中燃烧的怒火，被引导向了曾经将他训练为英雄助手的蝙蝠侠，他隐藏起自己的真面目，利用上了学自蝙蝠侠的一切技巧，掌握了某种程度上甚至超越了一个英雄的力量，却只是为了报复自己曾经的恩师，为了平复他那感到自己被遗弃而升起的不甘和愤怨。

蝙蝠侠击碎了他的蝙蝠头罩，也让他展露出了头罩之下的真正装饰。这一刻，他不再是阿克汉姆骑士，也不再是第二代罗宾，甚至不再是杰森·托德，而是蝙蝠侠或许面对过最可怕又最熟悉的敌人：红头罩。

这是一场漫长而痛苦的战斗，蝙蝠侠并不愿意使用任何过分暴力的手段对抗自己曾经的助手，而红头罩则没有这样的顾虑，他使尽了方法想要把蝙蝠侠置诸死地，然而他所会的一切，几乎都是学自于他试图对抗的人，这也注定了他的失败。在数次几乎被蝙蝠侠制服后，红头罩终于失去了对抗蝙蝠侠的力量和意志，而当他选择了放弃与蝙蝠侠举枪相向时，他也输掉了这场战斗。趁着蝙蝠侠把他还活着的消息告诉阿尔弗雷德的时候，杰森悄无声息地离开了自己的导师，前去寻找一条在抛弃阿克汉姆骑士身分之后的人生道路。



恐惧之主

●真相大白

在上一次对话时，戈登还是对蝙蝠侠表现得愤怒不已，然而如今两人在经历磨难之后相遇，戈登却显得出人意料地平静——甚至可以说是冷淡。他并没有多追问蝙蝠侠和阿克汉姆骑士之间的关系，只是示意蝙蝠侠赶紧与他上楼追捕稻草人。虽然期间他在进电梯前挨了一下敌人的拳头，但这位老警探并没有让自己的情绪被影响。但当他们快要到时，戈登还是忍不住开了口。他在蝙蝠侠和红头罩的对话当中，终于猜出了和自己合作已久的犯罪斗士到底面罩之下是何人，也想起了两人之间在何时就已经建立起联系，在那个布鲁斯·韦恩失去了父母的夜晚，詹姆士·戈登，或许就注定了要成为蝙蝠侠的亲密战友。

而如今，当他们终于并肩面对稻草人时，一个出人意料的真相，却令局面发生了逆转。

芭芭拉·戈登还活着！

这意味着蝙蝠侠在温室中看到的，都是稻草人安排的鬼把戏，然而这也意味着芭芭拉成为了稻草人手上最大的筹码，而为了保护自己女儿的安危，哪怕再意志坚定，戈登也必须为此而背叛蝙蝠侠，把枪口对准自己曾经合作无间的盟友。

然后扣下扳机。

不过稻草人注定不是一个好的交易对象，他



见证了蝙蝠侠中枪并摔落高楼的场景，却并没有信守承诺，而是让佣兵控制住戈登，然后一步步地把芭芭拉推下了高楼！

●局势逆转

疯狂与罪恶之人永远无法搞懂的事物之一，就是信任。多年来的合作关系让蝙蝠侠和戈登都对彼此无比熟悉，所以他们才能够相信对方无论在多么糟的情况下，还能够作出正确的判断。戈登手枪的子弹的确击中了蝙蝠侠，但每一个熟悉这位英雄的盟友都知道他胸前的蝙蝠标志就是战衣上最为坚硬的部分，所以这枚子弹甚至都没能穿透胸甲上的护板，只是化为推力把蝙蝠侠撞到了大楼外。他在一旁伺机等待，及时救下了原本要坠落到高楼底的芭芭拉。

但是还身处楼顶的戈登只是顶替了女儿的人质身分，而楼下蜂拥而来的无人坦克则用火力压制住了蝙蝠侠，让他无法及时施以援手。而当他遥控着用作预备战斗力的原型蝙蝠车击溃了敌人的火力网时，稻草人则再一次于他面前逃之夭夭。随后虽然蝙蝠侠把芭芭拉带回了警察局，让她能够在这里安然进行技术支援，随后却发现稻草人竟然只会佣兵们前去塔楼破坏服务器，以让蝙蝠侠无从追踪他的所在之地。

打倒这群捣乱的家伙并封锁钟楼只花了蝙蝠侠一小会儿，芭芭拉也得以重新掌控这里的服务器，再次化身为神谕。不过稻草人又如何会让蝙蝠侠轻松扳回优势呢？他派出了大量的佣兵，让他们带着无人坦克，想要直接攻陷化身为堡垒的哥谭市警局。对于地下停车场入口的进攻很快被蝙蝠侠挫败，摧毁警局发电机的行动也随后被在蝙蝠侠启动了备用发电机后变得毫无意义。最终，坦克们开始正面攻击警局，只有一台蝙蝠车的蝙蝠侠显得有点势单力薄。不过这时候神谕终于出手了，她能够通过黑客技术干扰无人坦克，令它

●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

强作袭来

蝙蝠侠之死



们变成一个活生生的EMP炸弹，又或是会连带身旁坦克一起自爆的触发器。

这次联手合作效果斐然，佣兵就连对哥谭市警局的正面进攻都是失败了。最后，佣兵们孤注一掷地把重点放在了对警局上层平台的入侵上。然而就连靠坦克他们都打不赢蝙蝠侠，就靠一群身穿高科技服装的佣兵又如何能是他的对手？当最后一个佣兵被蝙蝠侠铁拳打得失去了意识，这支突袭部队对于哥谭市警局的进攻也宣告全面失败了。

●回归原点

有得必有失，蝙蝠侠守住了重要的哥谭市警局，没想到稻草人却暗度陈仓，带人前往旧电影厂的秘密基地，而罗宾还被关在那里的囚笼当中。蝙蝠侠立刻火速赶去现场，不过看到的则只有罗宾被留在原地的众多装备，和他囚笼上稻草人留下的印记。

现在，稻草人手上有了两个筹码，他终于开始和蝙蝠侠真正地摊牌了。解除武装，进入一台货车并被运输到特定的地点，蝙蝠侠就会有机会见到两位人质，但作为拯救他们的代价，蝙蝠侠必须要公开自己的身分。焦虑和小丑血液带来的幻觉几乎击倒了蝙蝠侠，此刻的他并不知道，那货车并没有驶向任何隐秘之地，而是驶向了稻草人与蝙蝠侠恩怨的开端，驶向了那已经被废弃，却曾经是所有哥谭市中狂人归宿之地的古老场所：阿克汉姆疯人院。

哥谭市的黑骑士被绑在用于运输精神病人的台座上，由稻草人带到了摄像机面前。戈登与罗宾早已被困在此地，成为了逼迫蝙蝠侠暴露身分的重要动机。揭露的过程是痛苦而残酷的，为了迫使戈登动手脱下蝙蝠侠的面罩，稻草人不惜枪击罗宾，并威胁如果戈登再不听从，就会一枪杀死这位年轻的英雄。戈登不得不照办，脱下了蝙蝠侠的面罩，让他的真实身分——哥谭市最著名的花花公子和企业家：布鲁斯·韦恩暴露在整个哥谭市的人们面前。

然后，看似也被事实所震撼的稻草人，把大容量的恐惧毒液，直接注射到了布鲁斯的身体当中。这或许就是最后一根压倒骆驼的稻草，这或许就是开启疯狂的钥匙，这……或许就是蝙蝠侠死去的时刻。

没人知道在那一刻，布鲁斯的脑海当中经历了什么样的斗争，翻腾着什么样的波澜，涌动着什么样的思绪。惟一令人惊讶的是，稻草人期盼中的恐惧，却始终没有到来，毒素进入了布鲁斯的身体，却似乎沉入了一片深邃黑暗的海洋，没有办法让其泛出半点不一样色彩。

不甘心的稻草人在对哥谭市的民众发表了一番恐吓后，再次对布鲁素注射了毒液。然而正如前一次一样，恐惧并没有在这位犯罪斗士的脸上蔓延，就连小丑血液的影响，也似乎失去了作用，恐惧毒液能够征服一般人的意志，摧毁弱者的灵魂，然而对真正的英雄来说，其产生效用是毫无意义的。当稻草人徒劳地想要再次注射毒液时，悄悄跟踪卡车而来的红头罩远远地用狙击枪射破了控制布鲁斯手臂的镣铐，被褪去面具的黑骑士用强壮的手臂抓住了稻草人的右手，硬生生地将其拧到相反方向，然后把恐惧毒液直接注射到了稻草人的身体中。

讽刺的是，玩弄恐惧于掌心的人，却也逃不过其影响，被恐惧摄住了心神的稻草人如同无头苍蝇般地乱窜，最后被戈登一拳击倒在地，被蝙蝠侠用飞行器送回了哥谭市警局看押。



陨骑协议

“准备陨骑协议。”当阿尔弗雷德询问自己的主人，当全世界都知道他的身分后，要如何处理时，重新戴上头盔化身蝙蝠侠的布鲁斯如此回答道。

“这需要您说出授权指令，老爷。”管家用谨慎的语气回答道。

“玛莎。”黑骑士用少有的充满感情的语气，说出了自己母亲的名字。

“很好，开始准备协议。”

于是，这是哥谭被蝙蝠侠保护的最后一夜，在稻草人倒台后，与他合作的罪犯们也纷纷被蝙蝠侠逮住，一一锒铛入狱，而当哥谭市的街头再一次变得安稳，当警察们再一次维持住了秩序，我们的英雄终于乘坐着蝙蝠飞行器，回到了家中。

无数记者围绕在大门之外，试图要拍到哪怕一个属于他的画面，然后当布鲁斯·韦恩在管家的迎接下走进韦恩大宅后没多久，一场突如其来的爆炸，摧毁了这栋豪华而历史悠久的建筑。把一切关于蝙蝠侠的秘密，都埋葬在了火焰和废墟当中。

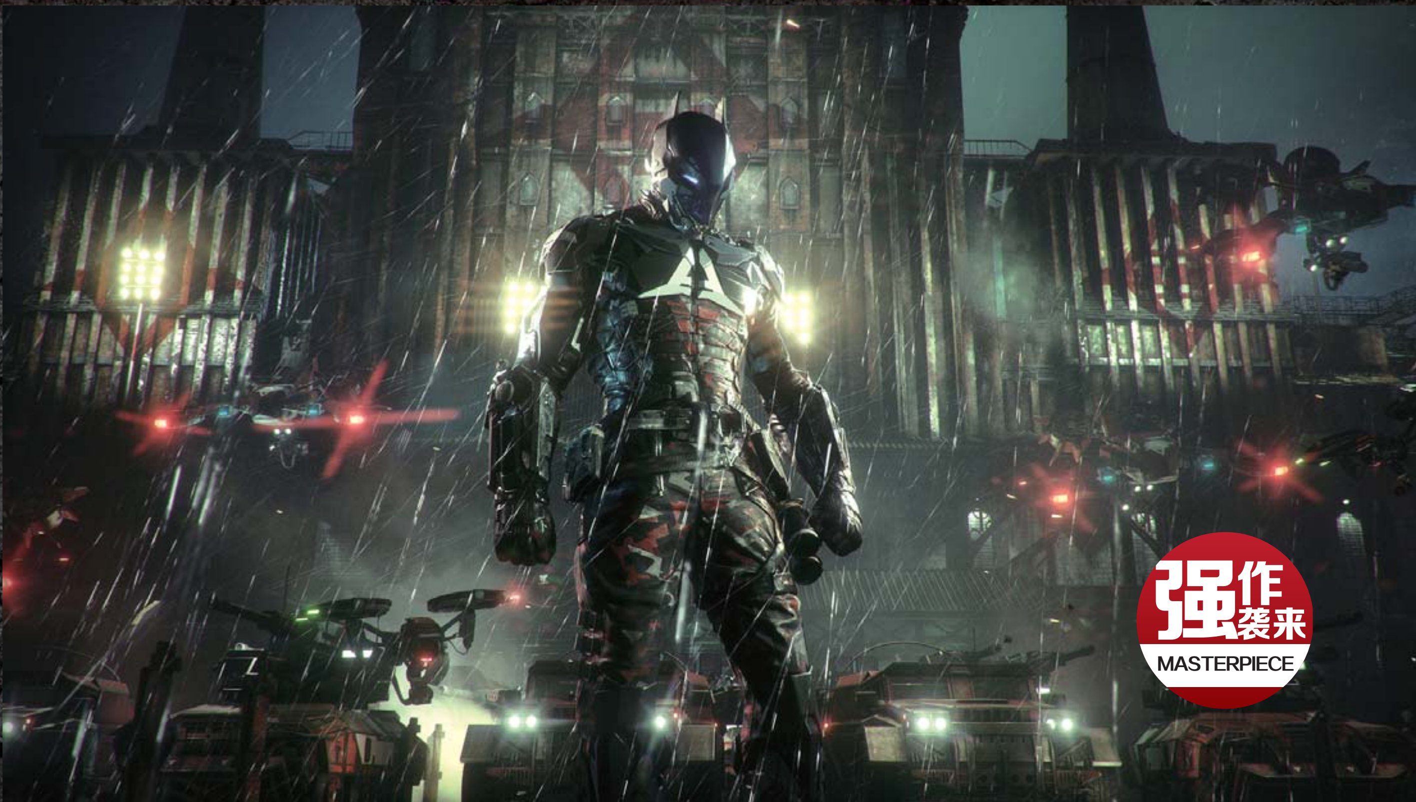
这就是一切的终结，这就是蝙蝠侠死去的时刻。

然而这座城市仍然需要一位守护者，当蝙蝠侠已不再，又会有什么样的正义于黑夜之中诞生？

在属于万圣节的黎明曙光中，人们都期待着答案的降临。



文 三日月 & 阳光学员 破枪瘦马　美编 小瑟



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	WB Games	动作冒险
多机种 Batman: Arkham Knight		美版
2015年6月23日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

作为《阿克汉姆》三部曲”的最终部，本作无论是剧情还是登场人物的数量都令各位粉丝们满意。美丽却充满着罪恶的哥谭城能让各位玩家都沉浸其中，蝙蝠车的加入也使得战斗和探索有了更多的变化。然而本作那华丽却略显单调的战斗和操作蹩脚的蝙蝠车部分却让玩家的体验受到了影响，登场人物过多也使得本作的剧情有点顾此失彼。但瑕不掩瑜，本作的游戏素质依然值得称道，依然值得为各位玩家推荐。那么下面就让我们来看看蝙蝠侠这回又要面对怎样的挑战吧。

基本操作

XOne	PS4	作用
A 键	× 键	奔跑 / 滑翔（长按）/ 调查
X 键	□键	攻击
Y 键	△键	防御反击 / 暗杀击倒
B 键	○键	落下 / 斗篷眩晕攻击
LB 键	L1 键	呼叫蝙蝠车
LT 键	L2 键	使用道具
RB 键	R1 键	发射钩索
RT 键	R2 键	蹲下
LS 键	LS 键	发射吊索（滑翔状态长按）
RS 键	R3 键	第一人称调查视角
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键←	十字键←	AR 挑战界面
十字键→	十字键→	任务界面
十字键↑	十字键↑	进入侦探模式
十字键↓	十字键↓	道具界面
Menu 键	触控板	呼出游戏菜单
View 键	options 键	呼出系统菜单

©2014 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios.

基本操作

侦探模式

侦探模式可以说是系列标配的系统了，本作的侦探模式的作用也与以往作品相差无几，在按十字键上键发动后，视野中诸如敌人、入口、调查点等一切值得注意的位置都会以橙色高亮起来，这对于玩家潜入、解谜以及完成一些相关的收集来说都至关重要。

但是需要注意的是，部分敌人会对侦探模式的使用带来一些阻碍。一类敌人腰间会缠有侦测器，当玩家开启侦探模式时这些敌人会开始定位蝙蝠侠的所在，在一段时间后蝙蝠侠就会被发现，另外有一类敌人会在身后背着一个干扰器，使蝙蝠侠的侦探模式无法正常使用。因此在看到这些敌人时，建议优先将他们找出并处理掉。

地图元素



本作的地图经过了很好的优化，不仅可以进行缩放、旋转等操作，而且游戏中所有的元素都在地图之上清晰标记，十分直观。另外，游戏还新增了建筑内部的地图，只要将光标移动到大楼模样的建筑物图标上按下 A 键 / × 键，建筑内部的地形就会出现在眼前，这样一来在进行建筑内部的收集或是解谜时，就不会再像以往出现迷路的情况了。

基础动作解说

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》可以说是既简单又复杂，简单指的是游戏除了战斗与驾驶外就没有繁琐的系统，但其复杂在于游戏保留系列原有特色的基础上，本作新增了大量新动作以及蝙蝠车的操作部分，可能对于老玩家而言只要简单熟悉一下基本就可以上手，但对于新玩家而言游戏并没有很系统的教学模式，最多只会在实际操作时以提示的方式出现操作指南，因此强烈建议各位玩家在 Game Options 中开启“Hints”选项，这样在任何时刻都会出现相关的按键提示。

在《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中，不仅故事紧接着《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，同时无论是移动还是战斗方面，《城》中的很多需要升级才能解锁的动作在本作的初期就能够直接使用，由于在游戏菜单内关于蝙蝠侠的各种动作有详细的视频介绍，因此下文就不一一赘述，只挑选其中重点的部分进行解说。

移动篇

滑翔



在空中长按 A 键 /× 键就能张开蝙蝠侠的斗篷进行滑翔操作，在本作中由于地图的扩大以及蝙蝠车的加入，因此对于滑翔移动的依赖性有所下降，但仍然是游戏最常用的移动手段之一。

钩索

将视角调整到上方，对准几乎所有建筑物按下 RB 键 /R1 键都可以发射钩索，在发射后蝙蝠侠会直接到达钩索命中的位置，但如果在飞行过程中按下 AA 键 /× × 键并长按，蝙蝠侠则会在到达终点时继续保持滑翔姿态飞出继续移动，随着流程的进行以及相关升级的完成，这个操作最多可以按下 5 次，而飞出时的速度以及高度也会相应地提升。

同时值得一提的是，滑翔与钩索可以说是密不可分的组合操作，而在滑翔的过程中长按 LT 键 /L2 键可以让蝙蝠侠在滑翔的过程中视角往上调整，从而寻找合适的钩索发射点。

钢丝平台

在滑翔的过程中，如果蝙蝠侠左右两侧都有稳定平面的话，那么通过长按 LS 键 /L3 键可以架起一个利用道具钢索发射器（LINE LAUNCHER）发射的钢丝平台，这个操作一般来说并不常用到，主要用于一些特殊情况下的动作调整。

躲避

左摇杆 +AA/× × 可以施展翻滚，翻滚可以直接翻越一些较矮的障碍物，或是穿越玻璃进入一些室内，而在战斗中利用翻滚可以直接翻越一些普通敌人并来到其身后，或是躲避一些无法防反的攻击。

滑铲

在按住 A 键 /× 键奔跑过程中连点 2 下 RT 键 /R2 键可以施展滑铲，利用这个操作蝙蝠侠可以通过一些特定的通道，而在战斗中施展滑铲则可以将敌人绊倒形成战斗优势。

战斗篇

进攻思路

本作的战斗系统与系列以往作品相似，在进攻时要在战斗中取得优势无非就是讲究出招利落，拳拳命中，在连击数到达 3 之后就会进入名为“Free Flow”的特殊模式，在这个模式下蝙蝠侠的攻击距离会大大延长，同时攻击时会附带一种特殊的光影。

在提到 Free Flow 状态时，就要引入名为“完美攻击”的概念，完美攻击是指每一下攻击都以合适的频率按键输入，而不是一通乱点，这样在 Free Flow 状态下每次连击的数字可以翻倍，同时连击槽也会更加容易涨满。在连击槽涨满后，蝙蝠侠可以使用一些特殊招式或是强力终结技，在使用相关的技巧后连击槽会清空并重新累计，在战斗中各种攻击、反击、斗篷攻击、终结技等都能使连击数以及连击槽维持，但一旦攻击挥空、反击失败、被敌人命中、攻击被防御等都会使其中断，因此战斗的基本思路用一句话总结就是“增加连击数提升连击槽 – 施放特殊技 / 终结技 – 增加连击数提升连击槽……”的循环。

一般来说，在战斗中对付不同种类的敌人时，最好优先处理那些持枪以及持刀的高威胁目标，将强力终结技用在这些敌人身上是比较好的选择，最后再将杂兵逐一干掉即可。



反击

虽然上面提到了进攻，但实际上游戏更加强调的是防守反击的概念，在一般难度下，敌人在开始发动攻击时头上都会出现相应的直觉提示，不同颜色的直觉提示需要玩家用不同的方式来应对。蓝色提示是最普通的提示，这种攻击玩家可以直接用 Y 键 /△键来挡下并直接进行防御反击，如果玩家在其攻击瞬间按下左摇杆 +Y 键 /△键，那么还会使出高威力的投技防反。红色提示代表敌人接下来的攻击无法被反击，因此在看到红色提示时应该用左摇杆 +AA 键 /× × 键的方式来躲开或是直接翻越到其身后。黄色提示是在面对持刀敌人时的提示，这种攻击需要推住左摇杆 +Y 键 /△键长按来躲避。在提升战斗天赋树的相关技能后，在面对敌人的攻击时能有更多的应对选择。



TIPS 本作作为系列最终作，游戏里遍布着各种彩蛋，对DC漫画了解的玩家看到这些细节想必也会相当感动吧。

基础终结技

终结技是战斗中快速解决敌人的有效手段，在游戏初期没有投入相关技能点的情况下，玩家并没有太多的终结技可以选择，但以这些基础终结技就能很好地说明了游戏的终结技系统。

在将敌人击倒头冒星星倒地的情况下，是发动许多终结技的前置条件，这种终结技一般都是一击必杀的技，在游戏初期玩家可以选择的分别有 RT 键 +Y 键 /R2 键 + △键的直接地面击倒，以及 RT 键 +B 键 /R2 键 + ○键的将敌人拽起给予双倍攻击的战斗抓取。

当连击槽涨满变黄后，按下 B 键 +Y 键 / ○键 + △键可以使用十分实用的单体击倒，这也是使用连击槽发动特殊技的入门技。

此外，本作中还新增了一些特殊的终结技，比如当玩家在战斗状态下敌人身上泛起蓝光时，按下 A 键 +X 键 / × 键 + □键就能使用华丽的环境击倒，而当满足条件并且蝙蝠车在附近时使用还可以施展蝙蝠车辅助击倒。

其他战斗技巧

除了以上提到的战斗注意事项外，在战斗中还有不少的小技巧可供使用，比如按下 LT 键 +Y 键 /L2 键 + △键可以将敌人迅速拉到身边。B 键 / ○键的斗篷攻击虽然用的频率不如攻击以及反击，但仍然是实用的战斗技巧，单下斗篷攻击可以让一般敌人陷入短暂的晕眩状态，在这之后可以选择接续 X 键 / □键的连续攻击，或是按下 AA/ × × 来将敌人踩至倒地状态，而新增的 BBB/ ○○○强力斗篷攻击也对部分战斗有一定的帮助。

另外，本作中新增了夺取敌人武器的系统，当敌人手持棒球棍、水管等近战武器时，他们手上的武器会泛出蓝光，这时按下 A 键 +X 键 / × 键 + □键就能将其夺过来据为己用从而增加攻击，一些在地上的箱子同样可以用这个方式来拾取投掷。

捕猎篇

这个部分指的实际上是蝙蝠侠的潜行击倒技巧，潜行击倒的种类有很多，最简单的有悄悄接近敌人身后按下 Y 键 / △键，还有就是利用通风管道、地道、拐角等地形来完成的潜行击倒，还有一部分则是使用诸如烟雾弹、滑索等韦恩高科技道具来完成的潜行击倒，关于这些潜行击倒的具体种类可以在游戏菜单 –WAYNETECH–MOVES LIST–PREDATOR 中查看。

恐惧击倒（Fear Multi Takedown）

恐惧击倒是潜行击倒中最特别的一种，也是本作中新增的潜行制敌系统，当游戏剧情进行到获得名为 V8.03 的新装甲时就会解锁这个系统。这个系统具体为在潜行到成群敌人的所在位置时，可以按下 X 键 / □键来发动恐惧击倒，在发动恐惧击倒后玩家可以在击倒一人后通过调整视角再次按下 X 键 / □键的方式来连锁制敌，初始状态下最多一次可以连锁击倒 3 人，而通过升级还能增加击倒人数的上限，可以说是十分实用的一个系统。但是需要注意的是，发动恐惧击倒时敌人与敌人之间不能离得太远，否则连锁将无法进行。



蝙蝠车篇

要说本作最炫酷的元素，那莫过于蝙蝠车的加入，蝙蝠车在游戏中不仅仅是充当载具使用，而是有专属的车战以及解谜部分，可以说蝙蝠车自始至终都融入了游戏的流程之中。在游戏中玩家在地面甚至是地面的上空按下 LB 键 /L1 键即可呼叫蝙蝠车，然后蝙蝠侠会以一个极其潇洒的姿势进入到车辆之中，除了用相同的方式离开蝙蝠车外，在初期剧情中获得新战衣后，在驾驶蝙蝠车的状态下按下 AA（长按）/ × ×（长按）还能像炮弹一样弹出并保持滑翔姿态，使得蝙蝠侠本体与蝙蝠车之间的操作实现无缝连接，十分爽快。

蝙蝠车一共有追击模式以及战斗模式 2 种形态，在不同的形态下车辆的从操作方式到作用都大相径庭。

追击模式

追击模式操作

XOne	PS4	作用
A 键	× 键	平移
X 键	□键	刹车 / 漂移 / 倒车
Y 键	△键	速度爆发
B 键	○键	锁定 / 发射导弹（特定追击下）
LB 键	L1 键	离开蝙蝠车
LT 键	L2 键	切换战斗模式（长按）
RB 键	R1 键	切换视点
RT 键	R2 键	加速
左摇杆	左摇杆	方向控制
右摇杆	右摇杆	视角控制

追击模式下，蝙蝠车的操作与一般含有驾驶元素的游戏类似，只不过为了照顾 LT 键 /L2 键切换形态而将刹车替换到了 X 键 / □键之上。在这个模式下，一般就是驾驶蝙蝠车来在城市之间穿行赶路，而在一些流程中也会出现一些追逐战，在这些追逐战中玩家一般需要破坏对方的车辆，但在追击模式下车辆攻击方式只有将对手的车辆保持在画面中央区域并开始锁定，在完成锁定后按下 B 键 / ○键发射追踪导弹，除此之外，利用车辆本身的撞击也能对追击的车辆造成伤害，从而达到破坏 / 截停的目的。

战斗模式

战斗模式操作

XOne	PS4	作用
A 键	× 键	躲避
X 键	□键	导弹锁定
Y 键	△键	无人机病毒
B 键	○键	电磁脉冲
LB 键	L1 键	离开蝙蝠车
LT 键	L2 键	切换追击模式（放开）
RB 键	R1 键	机枪 / 发射钩爪
RT 键	R2 键	加农炮
左摇杆	左摇杆	车辆控制
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键↑	十字键↑	环境扫描（长按）

本作中加入了载具战的设定，而战斗模式就是载具战时使用的形态，只要在追击模式下按住 LT 键 /L2 键就能切换成战斗模式，战斗模式下蝙蝠车会变成一辆坦克，与传统意义的坦克不同的是，战斗模式下的蝙蝠车移动十分灵活，只要推动左摇杆就能轻松操作。游戏的载具战非常简单，敌人的载具在发射前都会

TIPS 在与猫女的对话中，她谈及到今晚已经偷了好几家的东西，其中一个包括“Queen Industries”。这个企业玩家同样能在哥谭市看到，它的拥有者就是奥利弗・奎恩，也就是我们所熟知的绿箭。

有出现其攻击轨迹，如果该攻击将会命中，那么轨迹就会变成红色，玩家需要做的就是离开红色的轨迹并逐一将载具击破。

一般情况下，载具战中最常用的就是RT键/R2键的加农炮，如果遇上一些追踪弹时，则需要使用RB键/R1键的火神炮来击坠来袭的导弹。在击破敌人载具后，屏幕中央的副武器槽会增加，在槽涨满后按下X键/□键则可以放出高伤害的追踪导弹来锁定敌人。随着游戏流程的进行，蝙蝠车会获得数次的强化，并追加电磁脉冲瘫痪敌人载具以及上传病毒让敌方载具自相残杀的能力。

另外，在游戏的初期蝙蝠车会获得发射钩爪的能力，这个能力主要用于游戏的解谜部分，因此在解谜的过程中不妨看看是否有发射钩爪的提示点，而除了单纯的物理拉扯外，部分解谜还需要玩家利用钩爪向指定装置传输能量，这时屏幕的右下角会出现一个类似转速表的界面，玩家需要将转速稳定在橙色的表盘上，直到将能量传输到目标装置之上。


■图1


■图2

道具快捷操作列表

在上述这些道具中，部分道具存在快捷的发动方法，在用于战斗、解谜时利用这些快捷方式可以节省不少的麻烦。

道具	发动方式
烟雾弹	战斗状态下Y键/△键
蝙蝠镖	连点LT键/L2键
爆炸凝胶	LT键+X键/L2键+□键
蝙蝠爪	LT键+Y键/L2键+△键
电流发射装置	LT键+B键/L2键+○键
冷冻手榴弹	RT键，RT键/R2键，R2键

韦恩军械库

全道具介绍

蝙蝠侠最吸引人的地方之一就是那些游离于现实与科幻之间的高科技装备，不过有点让人遗憾的是，本作中几乎所有的道具都继承自《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，因此新鲜感方面略有不足。

需要提醒各位的是，在下列道具中，“电流发射装置”是可以提前取得的，“冷冻手榴弹”则必须手动取得，在流程中不会解锁，具体请参看下表。

道具名称	作用
蝙蝠镖（BATARANG）	蝙蝠侠的标志性武器，在潜行状态下可以将敌人击晕，而在战斗中也可以用连点的方式投掷攻击敌人。
遥控蝙蝠镖（REMOTE CONTROLLED BATARANG）	可以手动控制飞行轨迹的蝙蝠镖，主要用于解谜时穿越一些狭小的位置以开启某些装置。
声音合成器（VOICE SYNTHESIZER）	使用后模仿敌人头领的声音以迷惑敌人，但一旦击倒被迷惑的任意敌人，随即伪装就会被识破。
干扰器（DISRUPTOR）	干扰器是一个可以瞄准发射的枪械型道具，在瞄准敌人的武器、通讯器或是无人载具发射后可以使这些物件无效化，为潜行或战斗带来优势。
蝙蝠爪（BATCLAW）	利用蝙蝠爪可以拉扯或是抓取一些物件。
烟雾弹（SMOKE PELLET）	在潜行过程中被敌人发现特别是被持枪敌人发现时，通过使用烟雾弹可以轻松逃离战场。
遥控黑客装置（REMOTE HACKING DEVICE）	主要用于解谜的装置，在发现对应的装置时使用这个道具，通过转动左右摇杆的方式可以破解密码开启一些电子门。利用这个装置，还可以入侵敌方无人机，使其在一段时间内无法发现玩家。
遥控蝙蝠车（BATMOBILE REMOTE）	遥控蝙蝠车主要用于流程的解谜部分，很多时候玩家需要进行人车分离的操作。
电流发射装置（REMOTE ELECTRICAL CHARE）	用于解谜时，他可以发射电流使一些门闸门暂时开启，在战斗或是潜入时射击敌人也能使敌人暂时瘫痪。一般情况下，电流发射装置要到较后的流程方可取得，但实际上当玩家在流程初段首次到达监狱“GCPD LOCKUP”时，可以在监狱内的证据室（EVIDENCE ROOM）内的如图1位置找到，攻击破坏玻璃后可以直接在前期就取得这个道具。
爆炸凝胶（EXPLOSIVE GEL）	在侦探模式下，玩家可以看到很多带有爆炸标志的地板以及墙体，利用爆炸凝胶可以将这些脆弱位置破坏。
钢索发射器（LINE LAUNCHER）	这个道具允许蝙蝠侠在水平位置架起一条钢索，使得其可以通过一些无法跨越的位置，同时在滑行的过程中按下RB键/R1键可以站到钢索之上，形成一个落脚的平台。
冷冻手榴弹（FREEZE BLAST）	在本作中，冰冻手雷主要用于潜入以及战斗使用，不再有解谜的相关元素，值得一提的是，这个道具是不会在流程中获得的，也就是说玩家很可能直到通关都没有取得这个道具。实际上，这个道具位于BLEAKE岛的PANESSA STUDIOS内，在可以进入该建筑后搭乘电梯下行，在进入大厅后的左侧区域就能找到这个道具，具体如图2。

升级选项

游戏有丰富的角色升级系统，从战斗动作、道具强化到蝙蝠车强化一应俱全，升级能力需要用到技能点，技能点的获取方法有2种，一是完成特定的AR挑战、支线任务等，可以直接获得升级点数。二是通过在游戏战斗中击倒敌人、载具来获得经验值提升等级获得技能点，而根据玩家行动的不同以及具体表现的优劣，最终获得的经验也会有所不同，总的来说潜入时不被发现击倒所有敌人，或是在战斗中尽量达到高的连击数就是获得高经验的关键。

升级系统采用的是天赋树的系统，部分升级需要有一定前置升级才能投入点数，但整个树状图十分清晰，需要前置的技能都会有白色线连接，一目了然。

战斗（COMBAT）

名称	花费点数	发动方式	技能描述
Critical Strikes	1	–	完美攻击能造成双倍的伤害。
Blade Dodge Takedown	3	左摇杆+Y键/△键（按住，放开）	在躲避持刀敌人攻击时放开Y键/△键来直接将其击倒。
Special Combo Multi Ground Takedown	4	A键+B键/×键+○键	即时击倒附近所有倒地的敌人（需要连击槽全满）。
Freeflow Focus Mk 2	8	–	当连击槽全满时伤害提高，但在使用消耗连击槽的特殊招式后伤害回到普通水平。
Special Combo Disarm and Destroy	6	X键+Y键/□键+△键	拆卸持枪敌人的枪械（需要连击槽全满）。
Aerial Juggle	1	BBB键，X键/○○○键，□键	在超级斗篷攻击的晕眩后击飞敌人
Batclaw Super Stun	2	LT键+Y键，B键/L2键+△键，○键	在用蝙蝠爪远程抓取敌人后将敌人击晕。
Charged Super Stun	3	B键（按住）/○键（按住）	可以使用斗篷的蓄力攻击直接使敌人倒地。
Special Combo Batarang	4	LT键（按住）/L2键（按住）	释放3个爆炸蝙蝠镖击晕附近的敌人（需要连击槽全满）。
Special Combo Boost	4	–	连击槽全满的要求从8连击下降到5连击
Special Combo Batclaw	8	LT键+Y键（按住）/L2键+△键（按住）	用蝙蝠爪远程抓取敌人并将其即时击倒（需要连击槽全满）。
Special Combo Remote Electrical Charge	5	LT键+B键（按住）/L2键+○键（按住）	发射出连锁的闪电使周围的所有敌人陷入晕眩状态（需要连击槽全满）。
Special Combo Freeze Blast	6	RT，RT（按住）/R2，R2（按住）	投掷大范围的冰冻手雷，使附近的敌人陷入冰冻状态（需要连击槽全满）。
Special Combo Explosive Gel	4	LT键+X键（按住）/L2键+□键（按住）	即时引爆凝胶使附近的所有敌人陷入晕眩状态（需要连击槽全满）。
Weapon Steal mk 2	2	X键+A键/□键+×键	增加夺取敌人近战武器时的有效距离。
Batmobile Assisted Takedown Boost	3	X键+A键/□键+×键	蝙蝠车辅助击倒的发动条件从9连击下降到6连击。

TIPS 在游戏同样有登场的企业包括有Lex Corp，它的拥有者是莱克斯·卢瑟，DC漫画中著名的大恶人之一，超人的死对头。在蝙蝠侠办公室里的电话录音还能听到他试图收购韦恩企业的研发部门，当然结果是可想而知的。

蝙蝠衣（BATSUIT）

名称	花费点数	发动方式	技能描述
Grapple Takedown	1	RB 键，Y 键或 X 键 /R1 键，△键或□键	利用钩索抓取边缘后，如果平台上方有敌人的话可以进行普通击倒或是发动恐惧击倒。
Shockwave Attack	3	A 键 +RT 键，B 键 /× 键 +R2 键，○键	在高空俯冲而下后，发动强力的冲击波击晕附近的所有敌人。
Glide Boost Attack	3	X 键 +RT 键（按住）/□键 +R2 键（按住）	在高处对准敌人按下 X 键 /□键发动空踢后可以按住 RT 键 /RT 键进行俯冲加速，如果蝙蝠图标在俯冲过程中蓄满，那么这一击将会即时 KO 敌人。
Fear Multi–Takedown x4	6	–	恐惧击倒的人数上限提高到 4
Fear Multi–Takedown x5	8	–	恐惧击倒的人数上限提高到 5
Grapnel Boost Mk3	6	RB 键，AAAA（按住）/R1 键，××××（按住）	发射钩爪后弹出的距离与高度加强。
Grapnel Boost Mk4	8	RB 键，AAAAA（按住）/R1 键，×××××（按住）	发射钩爪后弹出的距离与高度加强。
Melee Armor Level 1	1	–	对近战攻击的防御力增加 25%。
Melee Armor Level 2	2	–	对近战攻击的防御力增加 50%。
Melee Armor Level 3	3	–	对近战攻击的防御力增加 75%。
Melee Armor Level 4	4	–	对近战攻击的防御力增加 100%。
Ballistic Armor Level 1	1	–	对枪械攻击的防御力增加 25%。
Ballistic Armor Level 1	2	–	对枪械攻击的防御力增加 50%。
Ballistic Armor Level 1	3	–	对枪械攻击的防御力增加 75%。
Ballistic Armor Level 1	4	–	对枪械攻击的防御力增加 100%。

道具（GADGET TECH）

名称	花费点数	发动方式	技能描述
Explosive Gel Instant Takedown	1	LT 键 +RT 键设置，LS 键引爆 /L2 键 +R2 键设置，L3 引爆	将爆炸凝胶预设在场景中，当敌人经过时引爆可以将敌人一击 KO。在有多名敌人的情况下，其他敌人会被击晕。
Explosive Gel Stun Duration	2	LT 键 +RT 键设置，LS 键引爆 /L2 键 +R2 键设置，L3 引爆	增加爆炸凝胶击晕敌人的持续时间，只对手动预设的凝胶有效。
Explosive Gel Increased Range	2	LT 键 +RT 键设置，LS 键引爆 /L2 键 +R2 键设置，L3 引爆	增加爆炸凝胶的有效范围，只对手动预设的凝胶有效。
Disruptor Sabotage Boa Drone Controller	2	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击敌人手上操控无人机的遥控器，当无人机试图攻击时，它会自毁并使控制者触电倒地。
Disruptor Sabotage Drone	8	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击敌方地面无人载具的武器系统，当其试图攻击时会发生自爆。
Remote Hacking Device Drone Hack Mk2	1	–	在用遥控黑客装置黑掉敌方地面无人载具时，载具无视玩家的时间变为原来的 2 倍。
Disruptor Sabotage Medic	4	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击医疗兵身上的装置，当其试图复活被击倒的敌人时会被电流击倒。
Disruptor Increase Sabotage Ammo	8	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	将干扰器的弹药上限增加到 4.
Disruptor Sabotage Stun Sticks	4	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击敌人手上的电棍，当其试图攻击时会被电棍的电流击倒。
Disruptor Sabotage Mine	3	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击敌人放置的地雷时，可以将其引爆并击倒附近所有敌人。
Smoke Pellet Duration	2	–	烟雾弹的持续时间延长，让蝙蝠侠有更多时间逃脱或施展行动。
Smoke Pellet Area of Effect	2	–	增加烟雾弹的影响范围，使蝙蝠侠可以更好的隐匿或覆盖更多的敌人。
Freeze Blast Proximity Mine	2	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	使投掷的冰冻手雷可以变成一个预设的地雷，冻结靠近地雷的单个敌人。
Freeze Blast Freeze Duration	4	–	使所有冰冻手雷相关的技能冻结持续时间延长。
Freeze Cluster	4	LT 键 +RB 键 /L2 键 +R1 键	投掷一个能影响一定范围的冰冻爆风手榴弹，但这个冰冻爆风只能冻结敌人的下半身，因此仍然要注意其手上武器的攻击。
Freeze Cluster Proximity Mine	4	LT 键 +RB 键 /L2 键 +R1 键	投掷一个能影响一定范围的冰冻爆风地雷，但这个冰冻爆风只能冻结敌人的下半身，因此仍然要注意其手上武器的攻击。
Disruptor Sabotage Detective Mode Scanner	3	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击能够侦测蝙蝠侠侦探模式的敌人的扫描器，这样在定位完成时，该敌人会因此触电倒地。
Disruptor Sabotage Detective Mode Jammer	3	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击干扰侦探模式的敌人的装置，这样能够解除侦探模式的干扰，并使该敌人陷入瘫痪状态。
Disruptor Sabotage Sentry Gun Dispenser	2	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击炮台架设工具，这样在敌人试图架设炮台时会被电流击倒。
Disruptor Optic Deflection Armor	3	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击侦探模式下无法侦测的敌人的隐形装置，使他们能再次在侦探模式被发现。

道具技巧（GADGET SKILLS）

名称	花费点数	发动方式	技能描述
Gadgets While Gliding Batarang	2	X 键，LT 键连点 /□键，L2 键连点	在高处对准敌人按下 X 键 /□键发动空踢后，在飞行的过程中可以发射蝙蝠镖来击晕附近其他最多 3 名敌人。
Gadgets While Gliding Four Gadgets	3	X 键，LT 键连点 /□键，L2 键连点	将空踢后可以使用蝙蝠镖击晕的敌人增加到 4 名。
Gadgets While Gliding Five Gadgets	3	X 键，LT 键连点 /□键，L2 键连点	将空踢后可以使用蝙蝠镖击晕的敌人增加到 5 名。
Gadgets While Gliding Explosive Gel	2	X 键，LT 键 +X 键 /□ 键，L2 键 +□键	在高处对准敌人按下 X 键 /□键发动空踢后，在飞行的过程中可以对附近的敌人发射爆炸凝胶，使其短暂瘫痪。
Gadgets While Gliding Batclaw	2	X 键，LT 键 +Y 键 /□ 键，L2 键 +△键	在高处对准敌人按下 X 键 /□键发动空踢后，在飞行的过程中可以用蝙蝠爪抓取另一名敌人，允许在着地时将其拉扯过来并继续攻击，但两名敌人的距离不能离得太远。
Gadgets Wile Gliding Remote Electrical Charge	2	X 键，LT 键 +B 键 /□ 键，L2 键 +○键	在高处对准敌人按下 X 键 /□键发动空踢后，在飞行的过程中可以对附近的敌人发射电流，使其短暂瘫痪。
Gadgets While Gliding Freeze Blast	2	X 键，RT 键，RT 键 /□键，R2 键 +R2 键	在高处对准敌人按下 X 键 /□键发动空踢后，在飞行的过程中可以对附近的敌人投掷冰冻手雷，使他们冻结。
Twin Aimed Batarangs	2	LT 键 +RB 键 /L2 键 +R1 键	可以投掷可以同时击晕附近 2 名敌人的连锁蝙蝠镖。
Triple Aimed Batarangs	3	LT 键 +RB 键 /L2 键 +R1 键	可以投掷可以同时击晕附近 3 名敌人的连锁蝙蝠镖。
Batclaw Disarm Firearm	1	LT 键 +RT 键或 LT 键 +Y 键 /L2 键 +R2 键或 L2 键 +△键	蝙蝠爪可以抓取敌人手上的枪械并使其掉落，但敌人可以再次将其拣起使用。
Batarang Stun Duration	1	–	延长蝙蝠镖击晕敌人后的倒地时间。
Remote Controlled Reverse Batarang	2	LT 键（按住），RB 键（按住，放开）/L2 键（按住），R1 键（按住，放开）	投掷一个可以锁定指定敌人的遥控蝙蝠镖，由于这个蝙蝠镖是从身后攻击，因此可以迷惑敌人面朝错误的方向，为潜行提供便利。
Batarang Combat Damage	4	LT 键连点 /L2 键连点	增加战斗中快速蝙蝠镖的伤害。

TIPS 除了这些大企业之外，一些小本经营也出现在了本作当中。其中一个较让读者熟悉的是"康叔"约翰·康斯坦丁，他的超自然调查事务所这回开在了哥谭市的Founder Island，玩家可以在其中一个谜语人谜题附近的路边找到这家店。

蝙蝠车（Batmoible）			
名称	花费点数	发动方式	技能描述
Super Eject Level 1	4	A 键（按住），A/× 键（按住），×	增加从蝙蝠车中弹射的高度，操作与普通弹射不同的是，第一下 A 键 /× 键要先蓄力。
Super Eject Level 2	8	A 键（按住），A/× 键（按住），×	大幅增加从蝙蝠车中弹射的高度，操作与普通弹射不同的是，第一下 A 键 /× 键要先蓄力。
Ram Charge	4	RT 键 +Y 键 /RT 键 + △ 键	在追击模式下发动速度爆发时，如果速度足够快可以直接撞毁敌方的地面无人载具。
Afterburner Recharge Level 2	2	–	增加追击模式下速度爆发系统的恢复速率。
Afterburner Recharge Level 3	4	–	大幅增加追击模式下速度爆发系统的恢复速率。
Dodge Thruster Boost	8	左摇杆 +AA 键 /× × 键	在战斗模式下允许车辆作连续 2 次的平移，使得更好地躲避敌方载具的攻击。
Armor Level 1	1	–	蝙蝠车的防御力增加 25%。
Armor Level 2	2	–	蝙蝠车的防御力增加 50%。
Armor Level 3	3	–	蝙蝠车的防御力增加 75%。
Armor Level 4	4	–	蝙蝠车的防御力增加 100%。

蝙蝠车武装			
名称	花费点数	发动方式	技能描述
60mm Cannon Reload Speed	2	–	提高加农炮的射击速率。
60mm Cannon Reload Speed	4	–	大幅提高加农炮的射击速率。
60mm Cannon Chassis Shot Damage	4	–	增加射击敌方载具本体部分的伤害。
60mm Cannon Turret Shot Damage	4	–	增加射击敌方载具炮台部分的伤害。
60mm Cannon Cobra Lure	3	–	加农炮射击会诱使敌方的重型坦克 Cobra 到达射击的地点，给予玩家埋伏的机会。
Emergency Weapon Energy	2	–	当蝙蝠车护甲下降到危险状态时，自动蓄满 2 条副武器槽。
Energy Storage Protection	8	–	每当副武器槽被蓄满，槽体不会因攻击而下降。
Vulcan Gun Accuracy	1	–	火神炮连射时会更加稳定。
Energy Absorption Efficiency	4	–	增加击毁敌人载具时副武器槽的增加速率。

New Game +

游戏存在二周目的概念，以任意难度通关后，标题画面会出现 CONTINUE STORY+ 的选项，在二周目的游戏中，有以下的特点：

1. 游戏难度变更为 Knightmare，且无法中途更改。
2. 敌人的攻击提示关闭。
3. 敌人行动更加聪明，且体力和攻击都变得更高。
4. 敌方载具攻击提升，攻击频率上升，但仍然能看到攻击轨迹。
5. 所有已获得道具以及升级继承。
6. 谜语人挑战收集进度继承，但猫女相关的支线任务部分会重置。
7. 支线任务进程会被重置。

可见实际上二周目只是用通关后升级的状态挑战一次最高难度，但是由于支线任务进程会被重置，建议在 Easy 难度通关并完成所有最高通缉任务，在获得游戏 100% 完成度后，再去进行二周目的挑战，并解锁惟一与二周目相关的成就 / 奖杯 The Long Halloween。

THE LONG HALLOWEEN

以下流程部分将会涉及到部分主线剧情，还没玩到该部分或者对剧透反感的玩家请务必注意。

序幕

剧情：阿克汉姆城事件九个月后，早已死去的小丑（Joker）终于被推进了火化炉。随着戈登局长（Jim Gorden）按下火化的按钮，这个哥谭市的最大噩梦终于告一段落。虽然最大劲敌仿佛已经成为过去，但对于蝙蝠侠来说，属于他的最终章才刚刚开始。随着稻草人（Scarecrow）发动了毒气攻击，哥谭史上最漫长的万圣节，也由此正式拉开了序幕。

流程要点：1. 序幕大部分都是剧情演出，点火是要按住○ /B 键，可别光顾着看小丑遗容忘了操作。

2. 操作警官（Officer Owen）的部分同样是剧情演出，只要找到那位坐在角落的红衣男子就行。



哥谭史上最漫长的一晚

剧情：随着稻草人毒气威胁的升级，哥谭市开启了紧急疏散程序。随着哥谭市民的不断撤离，哥谭市瞬间变成了一座空城。留下来的除了那些臭名昭著的罪犯之外，还有蝙蝠侠和他的伙伴们。当然，在这次事件中，戈登局长和他所带领的哥谭市警察依然站在了蝙蝠侠的一边。而要解决这次事件，当务之急不是要找到稻草人，而是要找到和解除他的毒气，然而用毒可不是蝙蝠侠的专长，看来这回要寻求一下来自于大自然的帮助了。



流程要点：1. 游戏正式开始后，玩家可以先居高零下看看哥谭市美丽的夜景。虽然笔者相当了解玩家那渴望探索哥谭的心情，不过现在还是先去找戈登局长了解一下现状吧。

2. 搜救失踪的警官算是本作的第一场正式战斗，战斗的要点基本和系列前作一模一样。系列新手也可以借此来熟悉一下本作的战斗节奏，总体来说，一味的按键会使得战斗节奏变乱，而有节奏的按键则能提高战斗的效率。

3. 呼唤蝙蝠车后便会进入本作第一场蝙蝠车追逐战，按下○ /B 键可以锁定敌人车辆，锁定后再按下○ /B 键便可以攻击车辆，撞击敌人车辆同样能给予巨大的伤害。玩家也可借此来熟悉一下蝙蝠车的操作，蝙蝠车的操作有点别扭，速度感和厚重感并重使得它的转弯和一般车辆完全不同。虽然皮糙肉厚的蝙蝠车可以在路上横冲直撞，但是撞到障碍物后还是会减速的，在追逐战时要注意这点。



TIPS 在哥谭市警察局的一块黑板上写着轮班表，上面写着三人的名字“Renee Montoya、Bullock和John Jones”，前两人都是漫画中出现过的哥谭市的警察。最后一人结合被擦去的字能推测到，这大概是J'onn J'onzz，他是另一个有点年代的DC超级英雄：火星猎人。

4. 追逐战后审问从车上下来的佣兵后便能得知毒藤女（Poison Ivy）的囚禁位置，之后的战斗除了场地小了一点之外，和第一战基本没区别。

5. 之后玩家需要遥控蝙蝠车战斗，操作方法是按下 L1/LB 键然后选择蝙蝠车，对付人形敌人直接开炮就行。放心，这炮杀不死敌人的（笑）。之后玩家可以选择进入载具战的教学，一周目的话推荐玩家选择。

6. 载具战的操作相当简单，L2/LT 进入载具战模式，R2/RT 射击。敌人的弱点是其车体上发紫光的部分（后期不同敌人的弱点位置会发生变化），攻击该处能一击必杀，留意敌人的攻击轨迹便可躲开敌人攻击。不受伤害的同时击毁敌人车辆后能获得能量，能量累计到一定程度后便能使用特殊武器，现在的玩家只有跟踪导弹，累计两条能量槽后连点□/X 键便能同时锁定四个敌人并发动同时攻击。战斗结束后把毒藤女送去哥谭警察局便可，中途还会有一场强制载具战，活用之前教学学到的东西便可。

追踪稻草人

剧情：全副武装的雇佣兵和数量众多的无人战车，这可和之前对付过的那些市井流氓不一样。稻草人虽然是个难缠的罪犯，但他却不具备筹划和指挥这种军事力量的能力。事态的发展让蝙蝠侠再一次意识到这次事件的严重性超乎想象，但在神谕（Oracle）和新装备的帮助下，蝙蝠侠还是设法找到了稻草人的所在地，是时候登门拜访一下这位老朋友了。

流程要点：1. 到达警局后，玩家可以逛一下警局，证物房里可放着不少熟悉的东西。里面还放着上代蝙蝠侠在阿克汉姆城忘记拿走的电流发射装置（Remote Electrical Charge），打碎玻璃拿走就行。

2. 流程进展到此，三个支线也会正式开启，分别是：搜救消防员（The Line Of Duty）、完美犯罪（Thr Perfect Crime）和谜语人的复仇（Riddler's Revenge）。各支线的详细玩法可以参考本文的支线部分。

3. 来到信号塔后发现电路早已损坏，需要蝙蝠车的“Power Winch”供电才能启动信号塔，但问题来了，笨重的蝙蝠车怎么才能上屋顶？

4. 获得“Power Winch”后，进入载具战模式，发射“Power Winch”拉下对面的招牌后加速冲刺便能来到对面的屋顶上。之后的驾驶部分利用载具战模式通过狭窄的地形便可。之后玩家需要把“Power Winch”发射到对面后，再用它把悬挂在墙壁上蝙蝠车慢慢拉上来即可。之后的通电部分需要玩家有节奏地按 R2/RT，这样的操作玩家在后面的流程部分还会遇到不少。



5. 解救人质部分玩家需要先用蝙蝠镖（Baterang）把房间里的其中两个敌人引出来，随便往地上来一发敌人就会傻乎乎地走出来了。本作的潜入要点基本和系列前几作一模一样，这里就不多说了，具体可参考前文的系统部分。

6. 解决两名敌人后，蝙蝠侠会获得新的装甲（Batsuit V8.03），本作的新系统“恐惧击倒”就会开启，利用这个就可以一次性地以潜行的状态击倒复数个敌人。值得注意的是，每使用一次后需要潜行击倒一名敌人后方能继续使用。

7. 之后搜索信号的部分，左右摇杆分别对应一个信号，玩家需要把两个信号的范围交叉，然后找到信号最强的地点。玩家需要找的地点在大地图的最右边。

噩梦重演



剧情：在突击稻草人所在地的过程中，蝙蝠侠和一名自称“阿克汉姆骑士”的敌人相遇了。初次见面的他仿佛相当憎恨着蝙蝠侠，这位新敌人不光身手不凡而且有着统领佣军的领导力。在拯救化工厂员工的过程中，蝙蝠侠甚至和阿克汉姆骑士交了一次手。

在处理了化工厂的人质问题后，蝙蝠侠终于找到了稻草人。显然稻草人这次是有备而来，放置在这里的毒气只是一个诱饵，为的就是引开蝙蝠侠然后把神谕捉走。然而即便是个诱饵，毒气炸弹依然是个威胁，蝙蝠侠也作了必死的决心来解除这个炸弹。最后虽然在千钧一发之际把炸弹解除了，但同时神谕却已被稻草人抓走，而更可怕的是，那位本应已经被推进焚化炉的噩梦，竟然以另一种形式重新回到蝙蝠侠的身边。

流程要点：



1. 搜索人质位置的部分只需要在手柄震动的时候按住 X/A 键即可，一共五个。

2. 接着玩家需要救出化工厂的五个人质。先去救出入口附近的人质，全灭敌人后记得把化工厂大门打开，然后把蝙蝠车开进来。

3. 下一个人质的前方有一道墙壁，需要利用蝙蝠车拉倒，里面的敌人全部蝙蝠车伺候即可。剧情过后利用遥控蝙蝠车解除困境，接下来把剩余的敌人全灭并把人质送回大门处便可。

4. 在继续前进之前，玩家需要给自己的蝙蝠车搭一个“跳台”。为此玩家需要在上方的平台上打开开关，在那里玩家会第一次遇到拿剑的敌人，此时的他们还和一般杂兵无异，惟一需要玩家注意的是他们的攻击比较花哨，反击时机和一般杂兵有点不同。

5. 在接下来的流程中，玩家需要不断重复“打开铁门——遥控蝙蝠车拉断气管——前进打开铁门”，中途还需要蝙蝠车摧毁破墙和把电梯拉上来。接下来的部分就很简单了，全灭敌人解救人质即可。

6. 从地下出来后会有一场和阿克汉姆骑士的 BOSS 战，没什么难度，武装直升机的导弹记得用机枪（R1/RB 键）击落即可，值得一提的是，此战利用机枪攻击 BOSS 的效率远远高于使用主炮。接下来原路返回大门被人质送走便可。

7. 把墙壁用炮打开后，玩家需要再次搭一个“平台”让蝙蝠车飞跃进去。

8. 在接下来的流程中玩家会第一次遇到移动炮台，对付它们的方法相当简单，要不就躲开它们那泛红光的扫描范围然后从背后把它摧毁，要不就用遥控黑客装置（Remote Hack Device）对付即可。在这里只要从下方的管道攻击敌人即可。在下一个场景中玩家会遇到一个正在演讲的敌

TIPS 前面四个角色中另一个比较广为人知的是Renee Montoya，她后来成为了疑问侠——另一个DC漫画中最厉害的侦探之一，同时她也是DC漫画中少有的已公开的女同性恋之一。

人，这个场景敌人相当多，在这里玩家会第一次遇到“医护兵”，这种杂兵一身白衣，顾名思义他们能在战斗中把被击倒的敌人救醒，流程的后面还能为友军加上电能护罩。总而言之，无论在正面战斗还是潜行部分都是个相当棘手的存在，必须优先解决。

9. 最后的潜入部分相当简单，玩家只要居高领下然后观察敌人动向即可。由于敌人正忙于设置毒气，所以行动规律相当容易被掌握。而且场景被分成了三个小区域，不同小区域之间的敌人只会自顾自，并不会有互动，所以分开击破即可。

10. 移动毒气弹的时候要小心不能动作太大，轻推摇杆即可。接下来的都是些剧情演出而已，最后开蝙蝠车逃离化工厂即可。



搜救神谕

剧情：神谕，她的另外一个名字是芭芭拉·戈登，戈登局长的女儿，同时也是前任蝙蝠女。因伤本应在敌后活动的她却被敌人发现藏身点并被敌人捉走，而知悉真相的戈登局长也对蝙蝠侠隐瞒他把女儿陷于险地的行为感到相当愤怒，并声称要与蝙蝠侠决裂。即便如此，蝙蝠侠依然对将要做的事情相当坚定：找到神谕，找到稻草人，然后拯救哥谭。

流程要点：



1. 在钟塔的潜入部分玩家会再次遇到医疗兵，就如之前所说的，这个敌人的威胁度相当大，尽快解决他能让玩家的潜行轻松不少。

2. 在搜索神谕去向的过程中，玩家会需要查看监控视频以知道神谕的去向。左摇杆可以快进或倒退影像，此时的玩家只要紧盯着右上角的屏幕即可，发现载着神谕的车辆后扫描即可。

3. 声呐系统（Forensics Scanner）的使用方法是进入载具战模式，然后按十字键↑来开启系统然后跟着车胎痕前进即可。

4. 在前进的过程中玩家会遇到敌人放置了一个类似于地雷的东西，上去调查后触发除雷战。玩家需要在限定范围内和敌人的战车群战斗，战斗的难点在于狭小的战斗场地，尽量以最小的动作来躲开敌人的炮火，可以最大程度地避免自己把自己逼近无路可逃的困境。排除地雷后该支线（Campaign For Disarmament）也同时开启，从现在开始玩家就可以开始拆除分布于哥谭的各个地雷了。

5. 跟踪到一定程度，玩家会发现通往 Miagni Island 的桥被升上去了，蝙蝠侠必须先去桥的另一边手动把桥放下来。在接下来的潜行部分玩家会第一次遇到操纵无人机的敌人。除了会操纵无人机之外，该种敌人和一般敌人基本无异，使用遥控黑客装置能使无人机的视线暂时失灵，后期还能操纵无人机反过来攻击敌兵，但是因为现在玩家还没有遥控黑客装置，所以现在还不能这样做就是了。



6. 打开开关后玩家熟悉的谜语人（Riddler）正式出场，玩家需要去废置孤儿院那里把猫女（Catwoman）救出来。孤儿院的战斗算是本作中玩家第一次遇到的组队战斗，连击到一定程度后按下 L1/LB 可以发动双人合体攻击，能一击必杀大多数敌人。之后谜语人的支线也算是正式开始，玩家需要完成谜语人给出的关卡以解救猫女。

7. 在返回蝙蝠车的途中，玩家会遇到人蝠（Man Bat），支线追捕人蝠（Creature Of The Night）也会同时开启。

8. 接下来的流程和之前一模一样，依旧使用声呐追寻车胎痕，不同的是路上多了一些敌人的战车，消灭干净便好。

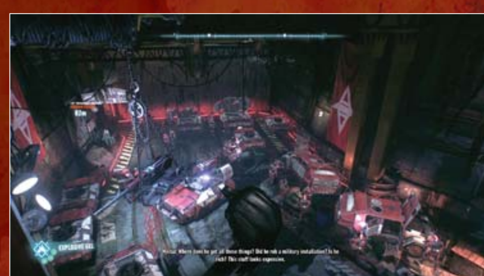
9. 在调查车祸现场的部分，和之前查看监控视频的部分有点类似，不过玩家需要依次调查不同的部分来逐渐还原整个车祸，每还原一部分就会出现新的调查对象。要调查的对象分别是车的残骸、司机尸体、副驾驶位、飞落的车门、神谕跳车的位置、她身旁的子弹，最后是她着地时扔下的线索。

10. 完成上一部分后，支线黑暗骑士的继承者（Heir To The Cowl）和燃烧中的哥谭（Gotham On Fire）将会开启。

夜翼再临

剧情：不愧是前任蝙蝠女，即便被阿卡汉姆骑士捉走，她还是设法留下了线索。可惜的是阿克汉姆骑士还是魔高一丈，蝙蝠侠虽然把他的一个据点给摧毁了，但却还是找不到神谕。但在继续搜索神谕的途中，蝙蝠侠找到了另一条线索：为阿克汉姆骑士供应武器的企鹅人（Penguin），而这条线索也让蝙蝠侠遇到了另一名老熟人：夜翼（Nightwing）。

流程要点：



1. 在韦恩塔里玩家可以第一次选择蝙蝠车的升级，分别是“CPU Virus Upgarde”（消耗能量槽使敌人成为友军）和“Weapon Generator MK Ⅲ”（增加能量蓄满的速度），按自己爱好选择即可，流程中一共有三个升级分别对应三次升级机会，因此最后玩家肯定能获得所有升级，所以玩家无需担心会错过。

2. 在进入下水道前玩家会遇到一大波敌人，解决即可。

TIPS 凯茜·肯恩（Kath Kane），也就是第一代蝙蝠女也在本作登场了，她给蝙蝠侠留了一个电话留言。同样给蝙蝠侠留言的人还有...小丑，有兴趣的玩家可以去听听。



中途的机关需要玩家使用遥控蝙蝠镖（Remote Controled Baterang）打开开关，并使用“Line Launcher”跨越障碍。

3. 当来到满是敌人的隧道时先不要慌张，只要一直待在上方敌人便不会发现你。来到隧道尽头后顺着下方通道来到尽头房间即可。

4. 在小房间的战斗中玩家会第一次遇到大块头敌人，这种敌人需要先用○ /B 键眩晕他之后连续攻击方能击倒。随着战斗的展开房间的敌人会越来越多，中途还会混进来一个医护兵，此时的他有着为队友增加电能护罩的能力。如果玩家直接攻击持有护罩的敌人的话会受到电击伤害，使用电流发射装置攻击能使护罩失效（R1+ ○ /RB+B）。当然，优先解决医护兵才是王道。

5. 之后的追击战和之前的类似，只不过目标的血量更加多而已，该段流程过后支线追击装甲车（Armored And Dangerous）开启。

6. 和夜翼汇合后获得新装备干扰器。此装备相当霸道，升级后能让很多敌人的装备失效并成为”自杀性兵器“，可惜弹药有限，使用时机需要提前斟酌一番。

7. 在进入企鹅人老巢之前，还有一个潜行部分，不过除了两个自动炮台之外，敌人都是普通的杂兵而已，不值一提。

8. 和夜翼并肩作战的部分和之前的猫女类似，多利用合体攻击能使战斗事半功倍，这里的敌人除了几个大块头之外都是些普通的杂兵而已。这部分完成后支线军火走私贩（Gunrunner）开启。

9. 出来的时候小心埋伏，像以往一样用蝙蝠车解围即可。

来自天空的恐惧

剧情：通往稻草人的下一条线索指向了西蒙·斯塔格（Simon Stagg）。虽然不想蝙蝠侠富可敌国，但他依然拥有着两艘飞行在哥谭市空中的飞艇。虽然中间走了一些弯路，但蝙蝠侠还是设法找到了斯塔格，并知道了稻草人真正的大杀招：Cloudburst。这种毒气可以影响人们的心智甚至机器的运作，范围可达整个哥谭市。

在第二首飞艇上蝙蝠侠终于找到了稻草人，然而由于幻觉和稻草人神经毒素攻击的原因，蝙蝠侠最后还是让稻草人带着Cloudburst逃之夭夭。而最让蝙蝠侠崩溃的是，失踪已久的神谕也由于稻草人毒素的影响，陷入了巨大的恐惧并最终在蝙蝠侠的眼前自杀。

流程要点：1. 在登上飞艇之前，玩家首先要把敌人布置在周边的防御炮台给废了。之后的潜行部分会遇到新敌人，该种敌人在玩家使用扫描模式一段时间后能侦查到玩家的所在地。只要注意这个，其与敌人老方法应付即可，优先解决无人机能使潜行事半功倍。在这部分流程结束后，支线占领哥谭（Occupy Gotham）也会开启。

2. 在获得遥控黑客装置就可以打开通往飞艇内部的铁门了，飞艇中的绝大部分谜题都和这装备有关。

3. 之后系统会演示一下使用遥控黑客装置操纵无人机攻击敌人，使用这个方法能同时击倒范围内的多个敌人，而且攻击后无人机会自毁。不过由于要离操纵者很近距离方能发动，能使用的场合反而不是很多。

4. 利用平衡解谜的部分不算很难，鉴于玩家在这飞艇上会遇到很多类似的谜题，笔者在这里简单说一下要点：在获得平衡装置控制权后，屏幕的右上方会有一个类似信号槽的东西，没信号时玩家将不能操纵飞艇平衡。会被平衡影响到的东西只有集装箱，部分集装箱上会有指示灯，利用遥控黑客装置可以切换集装箱的状态，其中红色会使得该集装箱和其他集装箱锁在一起，而绿灯则是解锁。反复调节平衡驱使集装箱撞击玻璃还能破坏玻璃。

5. 在这里玩家会第一次遇到手持利刃的大块头，躲开利刃攻击的方法是按住△ /Y 并把摇杆推后，然而除了这个之外，这种大块头的对付方法和空手的没什么不同。

6. 收集斯塔格指纹的部分也是和之前那两次类似，这次玩家需要找的是斯塔格手着地或者扶住栏杆的影像，简单而言便是，有可能留下指纹的部分就是玩家要找的影像。四个镜头每个镜头对应一根手指的指纹，一共需要四个指纹。

7. 在这里玩家又可以选择一次蝙蝠车的升级，分别是上一次玩家没选择的那个和“EMP”（消耗能量是周围敌人陷入行动不能状态）。

8. 飞艇上的最后一次潜行部分玩家会遇到机枪男，正如游戏中蝙蝠侠自言自语说的那样，这个敌人一般要留到最后解决。对付方法是直接上去揍就行，记得看准时机反击即可。



昔日之敌 今日之友

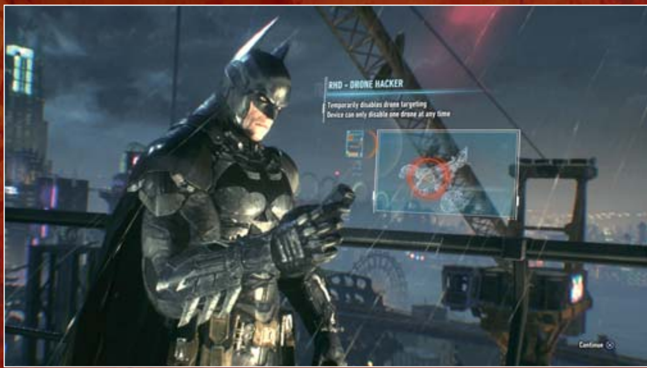


剧情：为了最大可能地减少Cloudburst的杀伤力，而且时间紧迫，制作解药显然已经不再可能。然而植物却能中和这种毒素，而谁才是哥谭市里最了解植物的人？蝙蝠侠能找的人也只有毒藤女了。在获得了毒藤女的帮助后，接下来蝙蝠侠要做的，就是把位于哥谭市地下的古老植物给唤醒。当然，阿克汉姆骑士和他的佣兵们依然会阻挡着蝙蝠侠的前进。

流程要点：1. 在首次遭遇Cobra Tank中，玩家需要依次扫描它的后边和左右两边以得知弱点。

2.Cobra Tank的弱点只有一个，那就是后方。玩家需要绕到其后方锁定其弱点开炮即可，稍后的流程中玩家还会一次性遭遇多台这样的坦克，专挑落单的敌人下手即可。他们的“视线”范

TIPS 在钟楼里神谕的其中一台电脑上能清晰地看到“Birds of Prey”（猛禽小队），这组织的成员有女猎手、黑金丝雀和神谕。仔细留意屏幕的话还能看到神谕和女猎手的对话，在对话中神谕正在试图请求女猎手的帮忙。



围只有扫描器的前方，一般而言，只要你处于它后方，只要不开炮，无论你做什么它基本不会发现你。

3. 寻找巨大植物相当简单，只要开启声呐系统追根溯源即可，来到根部后长按 L3 键唤醒它即可。流程进行到此，支线双面人劫案（Two–Faced Bandit）也会开启。

4. 重返 Penessa Studios 的时候别忘了把冷冻手榴弹拿上，它放在左边的空牢房旁。

5. 对付空中无人机的方法是飞到它的上面然后按□ /X 键即可，支线部分玩家还会遇到不少类似的无人机，部分飞行高度比较低的可以用蝙蝠车直接击落。

6. 第一个平台只要使用遥控黑客装置使盘旋其上空的无人机失效即可轻松把上面的装置破坏。第二个就要费点功夫了，除了要把上面的敌人全部搞定之外，还需要在两个移动炮台的监视下方能把装置破坏，由于遥控黑客装置最多只能同时作用于一座炮台上，所以先把其中一个失效，然后捉紧时间把两个炮台都破坏即可。

7. 接下来的流程就简单多了，之后的潜入部分和之前没太大差别，但从现在开始地下通道将变得不再安全，进入警戒状态的敌人会往里面扔燃烧弹，如果玩家在里面的话会受到伤害。另外一个必须注意的是使用蝙蝠车摧毁炮台的部分，由于平台狭小，小心躲闪炮台的攻击，炮台攻击力不仅高而且是全方位的，来袭的导弹可以用机枪击落。

三个小丑一台戏

剧情：就在蝙蝠侠正在为寻找 Cloudburst 焦头烂额之际，小丑女（Harley Quinn）袭击了蝙蝠侠位于 Penessa Studios 的实验室，把三个“小丑感染者”全部释放了出来。幸亏在罗宾和新装备的帮助下，最后蝙蝠侠还是成功把小丑女给关了起来。然而蝙蝠侠显然低估了小丑的疯狂，而这疏忽也使得所有的感染者都落得一个死亡的下场。而渐渐陷入疯狂和内疚的蝙蝠侠为了保护罗宾，决定把罗宾关在隔离房里。蝙蝠侠的为数不多的盟友也因此变得更加少了。

流程要点：1. 使用声音合成器复制小丑女声音相当简单，判定其实相当松，声音听起来差不多就行，之后玩家就可以用这个装备来引导敌人走向指定的方向了。值得注意的是，吸引敌人走向陷阱的方法（例如引导敌人去使用被影响的弹药箱）在同一个场景中只能用一次，想故技重施的话敌人会拒绝。



2. 之后的潜入部分需要注意的是敌人在陷入警戒后会在场景中放置移动炮台，玩家可以提前提前使用在移动炮台的箱子上（放在弹药箱的旁边，一般比较小），这样的话敌人一旦使用炮台就会被电晕。

3. 之后玩家会遇到持盾的敌人，对付他们要先按○ /B 键眩晕他，然后依次按 X/A 和□ /X 键方能把他击倒，和罗宾并肩作战的部分和之前类似，这里就不多说了。

4. 第一个“小丑”对付方法比较传统，就是潜入战而已。而由于有罗宾的协助，击倒机枪男也成为了可能，这里的敌人除了机枪男都是一般的敌人而已，用普通方法应付即可。最后踢门的情节里把握好时机按下△ /Y 键可以让罗宾不用受到来自蝙蝠侠的嘲讽。（笑）

5. 在通往第二个“小丑”的路上需要玩家躲在地下通道然后使用声音合成器指挥敌人“帮你”开门。战斗的部分和之前的没什么差异，值得注意的 BOSS 的攻击是不可反击的，利用翻滚躲得远远的就好，利用合体攻击才能对他造成伤害，其中最后两次合体攻击中途还需要玩家是不是按下△ /Y 键方能继续对 BOSS 造成伤害。另一点值得注意的是，此战的杂兵是无限的（BOSS 会不停把敌人救醒），所以一有合体攻击的机会就使用吧，速战速决才是王道。

6. 在和第三个“小丑”作战前，玩家要先输入一段密码。这个密码可以通过观看监控录像来获知，但由于在输入第一个数字后 BOSS 会把密码挡住，玩家只能通过镜子的倒影来获知密码，而镜子里的一切都是倒过来的，所以…聪明的读者你大概已经知道正确的密码了吧。

7. 接下来的部分大概是本作给笔者留下印象最深的场景之一了。玩家需要操纵罗宾在小丑不察觉的前提下把五个炸弹解除。话虽如此，玩家需要注意的不是那个正在高歌一曲的“小丑”，而是聚光灯，只要在被聚光灯照射到才算是被发现。之后玩家还会有一次选择升级蝙蝠车的机会，这次和之前一样，按自己需要选择即可。

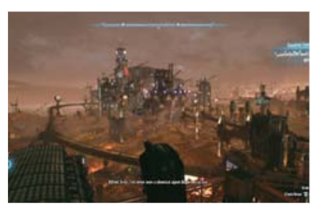
8. 小丑女“劫持”罗宾的情境中，只要耐心等待小丑女来到玩家上方便能制服她，接着只要全灭敌人即可。



大自然永远是最后的赢家

剧情：正如毒藤女之前所说的：Natural always wins.（大自然永远是最后的赢家）在哥谭市濒临毁灭之际，只有大自然才是最后的救星。蝙蝠侠意识到这一点，阿克汉姆骑士也意识到了这一点。在帮忙解决了袭击毒藤女的敌人之后，Cloudburst 终于还是发动了。在它的影响下，哥谭市笼罩在毒雾当中，受它的影响哥谭市里留下的各位暴徒们开始了互相残杀，甚至连蝙蝠车也失去效用。

即便是在如此不利的情况下，蝙蝠侠还是设法找到了中和毒素的方法，并且把 Cloudburst 摧毁。然而为了获得这次战斗的胜利，蝙蝠侠一方还是付出了昂贵的代价…

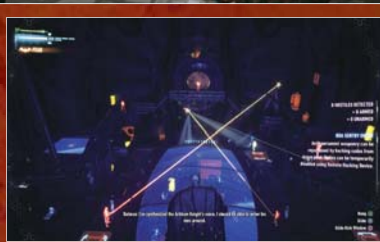


TIPS 杂兵的对话也是彩蛋满载，某些杂兵会说哥谭市比楔石城（Keystone City）好多了，至少你被揍前还能看清对方是谁。楔石城是闪电侠所在的城市，这也不难理解他为什么这么说了。

流程要点：1. 在上一部分的流程结束后，支线朋友有难（Friend In Need）开启。



2. 保护毒藤女的第一战中，玩家只要呆在指定的范围内和敌人作战，便能在战斗过程中获得来自毒藤女的帮助。毒藤女的攻击对敌人都是一击必杀的，可惜的是攻击频率略低。



3. 之后的 Cobra Tank 就要玩家自己来对付了，对付方法可以参考前文，专挑落单的下手即可。

4. 之后的流程中由于毒气蔓延至整个哥谭，所以在消除毒气之前，玩家将不能继续完成其他支线。所以在上一战结束后，笔者推荐去清一清支线和敌人的战车，特别是后者，清理干净能使玩家接下来的流程轻松一点。

5. 重返飞艇后使用声音合成器复制斯塔格的声音开门即可。之后潜行部分的场景中有两台无人机和两个医护兵，提前解决这四个敌人剩下的敌人就轻松多了，升级后的用在医疗兵上效果拔群。

6. 由于哥谭市内布满毒气，所以蝙蝠车的雷达也同时受到影响。虽然导航系统依然能用，但是雷达却完全失效，玩家也不能确认敌人的位置。这也是为什么笔者在上文说道要提前把敌人的战车给清一清，这样能使玩家的流程路上减少很多麻烦。

7. 为了唤醒另一株沉睡在哥谭地下的古老植物，蝙蝠侠需要再次前往哥谭的地下通道。在通道入口前玩家会遇到敌人战车的阻扰，由于雷达失效的缘故，笔者推荐玩家顺着场景的一边突围出去。场景是环形结构，往一边突围过去不光能减少被夹击的机会，绕一圈后还能攻击敌人的大后方。

8. 步行去开铁门的流程中只要使用遥控黑客装置在战车身上便能轻松通过，小心拐角处的敌人即可。

9. 之后的平台部分要先把其固定锁解除，然后遥控蝙蝠车再利用其重量升起平台，之后再把平台的固定锁锁住变形，平台搭好后就可以让蝙蝠车飞跃过来了。

10. 唤醒第二个植物后的战车战是本作的难点之一，敌人总共有 40 台而且从四面八方包围玩家。这一战和之前保护毒藤女一战类似，只要玩家呆在指定范围内，毒藤女便会辅助玩家战斗，但由于敌人数量太多，玩家待到中间的话很容易被敌人攻击，特别是导弹攻击，同时两个方向袭来的话玩家想躲也躲不开。战斗初期推荐玩家直接无视毒藤女的辅助，先往场景中教堂的另一边移动，利用建筑物可以挡住敌人的大部分导弹攻击，而且由于地形的缘故，被敌人包围的几率也会大大减少。打完这个之后就是跟阿克汉姆骑士的正面战斗了。



BOSS：阿克汉姆骑士

这次姑且算是本作中和阿克汉姆骑士的第二次战斗（第一次是直升机），本战中阿克汉姆骑士将会驾驶着一台装备着 Cloudburst 的战车。当然，在开战前得先把它身边的 Cobra Tank 全部消灭干净再说。接着和第一次遇到 Cobra Tank 类似，把它的四个弱点从四个不同方向扫描出来后便是和它的正式战斗了。

第一阶段的战斗和对付 Cobra Tank 有点类似，玩家需要在不被它发现的前提下把四个弱点击破，注意它的扫描范围然后锁点弱点攻击即可。每击破一个弱点后 BOSS 都会追击玩家，专心逃跑一段时间待 BOSS 冷静下来后再次重复以上过程即可。四个弱点都被击破后战斗进入第二阶段。

第二阶段开始后玩家就不需要东躲西藏了，直接攻击 Cloudburst 那个明显的弱点即可。阿克汉姆骑士的战车攻击方法基本就是之前玩家遇到过所有杂兵的集合体。攻击速度比起一般杂兵来快了不少，小心躲闪炮击和利用机枪击落导弹。虽然 BOSS 攻击相当凶猛，但实际上只要玩家保持攻击效率，战斗很快就能结束。



直面恐惧

剧情：Cloudburst 的威胁已经过去，但稻草人和阿克汉姆骑士却依然逍遥法外，戈登局长也依然下落不明。然而哥谭市警察侦查到的一个神秘信号使得蝙蝠侠获得了阿克汉姆骑士和戈登局长梭所在地的线索。而经历一番大战后，蝙蝠侠终于战胜了阿克汉姆骑士并获知了他的身份：本应死去的第二代罗宾杰森·托德(Jason Todd)。

然而更让人惊讶的事情还在后头，神谕并没有死去而是被稻草人禁锢起来而已，而被蝙蝠侠关押着的罗宾，反而被稻草人捉了起来。在稻草人的威胁下，戈登局长把枪口对准了蝙蝠侠并开了枪。然而了解并信任着戈登局长的蝙蝠侠知道，这一枪都是为了戈登局长让蝙蝠侠能去救他女儿。而在和神谕再次汇合之后，蝙蝠侠要做的事情已经变得相当清晰明了了：找到稻草人，拯救罗宾和戈登局长。

流程要点：1. 接下来的场景需要大量使用到电流发射装置来解谜和开路。R1/RB 能关闭电源，而 R2/RT 则能供电。

2. 利用声音合成器指挥敌人开门，然后玩家会来到一个大型排气扇前。这里玩家需要使用蝙蝠车倒挂着然后沿着墙壁慢慢往下滑。没路后就观察一下四周，利用蝙蝠车的炮能炸开一些破损的墙壁。一路前进直到找到电源，然后利用电流发射装置使电源过载让风扇停下后就返回蝙蝠车继续慢慢地往下滑。走到底层后还要使用蝙蝠车和“Power Winch”把底盘拉动并继续往地下进发。

3. 中途玩家还会遇到几场战斗，和之前都没什么太大区别，对于现在的玩家应该能轻松应付。值得注意的是其中一条电梯槽前

TIPS 另一个杂兵则会说哥谭市这回肯定没救了，除非“某个披着斗篷的家伙”过来帮忙，这个是谁想必大家都知道了。而佣兵们在聊天中还会聊到“蝙蝠侠总比我在路易斯安那州遇到的沼泽怪物好对付得多。”这里指的是DC漫画的另一个角色：沼泽怪物（Swamp Thing）。

还有个移动炮台，从上层返回时务必注意这点。

4. 和阿克汉姆骑士的第三战其实不算是BOSS战，场景中共有三条看似是死胡同的道路，只要吸引住BOSS的注意力（例如往它开一炮），然后引他往死胡同的方向，接着玩家再从死胡同里全身而退就行，以上过程需要重复三次。从洞穴脱出后便是和阿克汉姆骑士……不，红头罩的BOSS战。



BOSS：红头罩



在本场战斗分为四个阶段，红头罩会待在制高点，玩家一旦被发现就会被其攻击。玩家只有躲开他的视线并设法来到其所在制高点的下方才能对其造成伤害。

第一阶段相当简单，只要呆在掩体后小心前进便能来到BOSS的下方，玩家也可以借此来推测一下BOSS的视线范围，为今后的行动提供参考。

第二阶段的场景中会增加五个敌人，其中一个敌人装备能侦查到蝙蝠侠的侦查模式，他们之中还有一个使用无人机的家伙。先把他们解决，再把剩余杂兵清理干净然后通过地下通道便可来到BOSS的下方。

第三阶段开始后玩家首先要在限时内逃出毒气房。接下来的战斗一样会出现五个敌人，其中一个敌人配置了能让侦探模式无效化的装置。由于此时的玩家是没有对付这种装备的手段的，所以在本场战斗中只能用肉眼来判断敌人的位置。和上次一样利用掩体和地下通道便能来到BOSS的下方。

第四阶段和上一阶段一样，玩家首先要逃出毒气房。这次并没有敌人，取而代之的是两个自动炮台。利用遥控黑客装置使其中一个无效化后，利用中央的箱子作为掩体，仔细观察BOSS的视线范围后迅速前进即可，来到BOSS下方后再将其击倒后这场漫长的战斗也到此告一段落。



征服梦魇

剧情：随着红头罩的消失，阿克汉姆骑士也成为了历史。在神谕的帮助下，蝙蝠侠在哥谭市警察局和稻草人的残余势力进行了殊死一战。而为了拯救戈登局长和罗宾，蝙蝠侠最后决定向稻草人投降，蝙蝠侠的真实身份也因此而暴露了给世人。而随着稻草人毒液的注入，蝙蝠侠得以再一次直面自己一直以来的梦魔，然而这次，蝙蝠侠将不会屈服，而是会征服并让这个梦魔真正的成为历史。



流程要点：1. 重返钟楼帮助神谕夺回服务器资料的潜行部分中，玩家一共会遇到十位敌人。但在处理这些敌人之前，玩家首先需要先把分布在周围的两个狙击手给解决掉。

2. 十位敌人中值得注意的只有一个医疗兵和机枪男需要注意，和以往一样先把医疗兵解决，最后再把机枪男解决即可轻松解决战斗。

3. 在哥谭市警察局内，玩家首先要面对俩卡车总共14位敌人的围攻，他们中的其中三位是医疗兵，优先解决他们，善用蝙蝠车的辅助攻击（□+X/X+A）能使战斗轻松不少。

4. 从外面返回警察局内前记得先使用遥控黑客装置无效化守在门外的战车。

5. 返回警察局内后又是一波15个敌人的围攻，部分敌人装备着盾牌和电击棒，利用能破坏装备的特殊攻击（○+△/B+Y）能让战斗轻松不少。

6. 警察局外的载具战是本作中的最后一场也是难度最高的一场战斗。玩家需要面对60台战车的围攻！时刻留意着神谕的提示，攻击被神谕标记的敌人不光能对其一击必杀，还能让其附近的敌人陷入短时间行动不能的异常状态。保持自身位置在场地中间并背靠着警察局能让玩家有足够的反应时间和空间来躲闪来自四面八方的攻击。交替使用蝙蝠车的副武器能让战斗轻松不少。但如果真觉得敌人的火力过于凶猛撑不下去的话，玩家可以躲在警察局右侧的小通道里（出门左拐），躲在那里能躲开绝大部分的敌人攻击，接下来玩家只要呆在那里，然后慢慢把射程内的敌人清干净即可。

7. 屋顶上的战斗玩家可以先用“FEAR”攻击提前先解决几个敌人（在没有被他们发现的前提下），敌人中的医疗兵依然是首要攻击目标。第一批敌人有8人，包括一个医疗兵和一个大块头。当第一批敌人被清理得差不多的时候，第二批敌人一共8人，其中包括两个医疗兵和两个大块头，要点和之前基本一样。值得注意的是在本场战斗中神谕依然会在背后辅助着玩家的战斗，留意神谕的提示，利用相应的场景攻击（□+X/X+A）提前把威胁度大的敌人（例如医疗兵和大块头）解决，剩下的杂兵就不值一提了。



8. 之后的部分基本都是演出部分，玩家尽情体验流程即可。最后的“战斗”中只要连续攻击小丑再用情景攻击（□+X/X+A）即可结束本作的主线流程部分。

TIPS 系列人气反派贝恩（Bane）这回虽然没正面登场，但在游戏中玩家能发现“Santa Prisca”的旅游宣传海报，甚至在其中一个集装箱里还能发现贝恩的装备。而Santa Prisca是贝恩的故乡，看来这回他是回老家探亲了。（笑）

尾声?

剧情：主线流程部分结束后再来到蝙蝠灯前便能正式结束本作的流程部分，观看结局动画后玩家能继续在哥潭市把剩余的支线任务完成。支线任务完成率达 100% 后（所有支线任务完成，谜语人谜题全完成），玩家便能看到本作的“真结局”。同时 New Game+ 也会开启，难度默认为困难难度而且敌人攻击提示将会关闭，上一周目玩家购买的升级会全部保留。此模式除了关系到奖杯 / 成就“THE LONG HALLOWEEN”的取得之外，部分剧情也会和一周目有所不同，志在完美本作或者对剧情补完有兴趣的玩家不容错过。



支线任务

本作的支线任务是随着主线剧情发展而逐渐解锁的，大多支线任务都要玩家的主线剧情进行到某种程度才会开启甚至才能完成。全部都不会过期失效，玩家大可以在通关后再慢慢完成。全部完成让完成率达到 100% 后，玩家就能看到本作的“真结局”。除了谜语人的支线之外，其余支线的完成方法都较为单一，下面就大概介绍一下各支线的玩法。

搜救消防员（THE LINE OF DUTY）

要点：玩家需要救出全部消防员，到达目标地点后与击败看守消防员的敌人后就下消防员即可。消防员的地点可以通过探索城市和留意警方通信知道，随着流程的进展消防员的位置也会逐一告知给玩家。

完美犯罪（THE PERFECT CRIME）

要点：调查被挂在城市各处屋顶墙壁上的尸体，通过调整透视等级来找到尸体上隐藏的证据就能确定被害人的身份。除了通过留意警方通信来发现死者位置外，玩家还可以留意音乐，在尸体的周边会不停播放着类似于歌剧的音乐声，循声追寻即可。

找到全部被害人后终于查明了始作俑者的真实身份，之后便可以前去结束他的恶行了。值得注意的此处的杂兵不能通过普通攻击来击倒，必须以辅助攻击来“补刀”才行。最简单的补刀手段是敌人倒地后的“R2+△ / RT+Y”或者是“□ +X/X+A”。



之后的 BOSS 战除了要注意杂兵之外，还要注意 BOSS 他会连续向蝙蝠侠投掷飞刀，连按△ /Y 键反击会将他击晕，上前按照按键提示（□ +X/X+A）终结 BOSS。

追捕人蝠（CREATURE OF THE NIGHT）

要点：在城中飞行中时会在楼顶偶遇，之后开启支线。在楼宇间飞行时打开侦探模式时能够看到人蝠在空中飞行，之后从上方俯冲飞到他身边抓住他，蝙蝠侠会将他打落到地面并采集他的血样。重复几次后得知蝙蝠人的身份并来到他的家中，之后调查他的电脑，用左右摇杆控制 DNA 链获取一条纯净的 DNA 链来净化蝙蝠人的 DNA。之后当选定该支线任务时，能够监听蝙蝠人所发出的特别声音，他的位置也会显示，从上方接近它蝙蝠侠会把它击落并注射药剂，反复 3 次后即可将他制服。

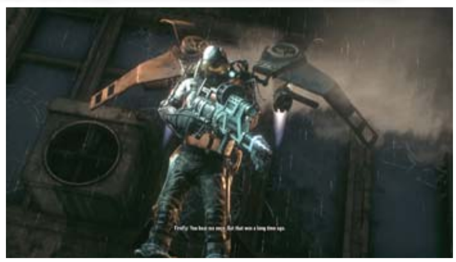
拆除地雷（CAMPAIGN FOR DISARMAMENT）

要点：主线任务救援神谕途中遇到地雷后开启。到每个地雷附近后，按提示操作上传病毒，在指定区域内消灭敌人后就可以破坏地雷了。值得注意的是，部分地雷会到游戏后期才会出现。



燃烧中的哥谭（GOTHAM ON FIRE）

要点：只要玩家发现着火的消防局，并使用用蝙蝠车重新启动防火系统，萤火虫（Firefly）便会从建筑内飞出。开蝙蝠车追逐萤火虫直到他的燃料耗尽，之后从车内飞出将其击倒，追击途中注意躲开萤火虫喷洒的火焰，如果不小心冲进火海会损失生命值。重复几次后萤火虫终于被捕，再也不能四处纵火了。



黑暗骑士的继承者（HEIR TO THE COWL）

要点：有人在屋顶留下了火焰蝙蝠标记，前往调查发现时死亡天使（Azrael）。与他对话后发现他希望成为蝙蝠侠的继承者，之后操控死亡天使击败敌人且不受到任何敌人的攻击来证明自己的实力。

之后在城市中找到他留下的标记可以继续任务，挑战的敌人难度会不断提高，需要玩家小心应对。提前解决一些难缠的敌人能使挑战轻松不少，挑战的另一要点是按键频率不要过快，仔细观察敌人进攻时机并在适当时机反击，一味攻击只会增加被攻击到的几率。

完成全部挑战后蝙蝠侠终于查出了死亡天使的真实身份，前往钟楼对死亡天使的记忆影像进行分析，按照提示找到视频中画风明显不对的图标进行扫描，找到全部图标后得知了死亡天使的真正目的。之后操作死亡天使的部分就是剧情了，玩家只要做出选择并观看剧情即可。

TIPS 不光是游戏本身，甚至部分奖杯都是以蝙蝠侠或者其周边漫画的章节名命名，例如“The Line Of Duty”、“Living Hell”和“No Man's Land”等等，其他还有很多，这里就不一一列举了。

追击装甲车(ARMORED AND DANGEROUS)

要点：完成主线任务的追击装甲车任务后开启，找到目标敌人并在追击中将其击毁完成任务。



摧毁检查点(OWN THE ROADS)

要点：在街头会找到敌人的检查点，进入其中并打倒所有敌人后捡起指挥官身上的控制器然后破坏掉即可完成任务。

不同据点的敌人配置也会不同，部分就只有普通敌人，另外一些有大量持枪敌人，部分还有炮塔守卫，需要开蝙蝠车进入消灭。开蝙蝠车进入据点的方式多种多样，比如有的临河的据点需要从河对岸驾驶蝙蝠车飞入，有的据点要让蝙蝠车开上倾斜的墙壁再冲进据点，总之注意观察据点周围的环境就能够找到进入据点的方法。善用各种装备（例如）提前做好准备能使战斗轻松不少。

占领哥谭(OCCUPY GOTHAM)

要点：主线剧情中相关任务后解锁，消灭瞭望塔中的敌人，之后再炸毁控制器以使摄像头失效，让蝙蝠侠可以更方便地在城市上空寻找猎物。

军火走私贩(GUNRUNNER)

要点：游戏中期解锁的任务，蝙蝠侠会接收到夜翼提供的情报，在城市中找到为企鹅人运送军火的车辆，使用将追踪器发射到车辆上后追踪车辆，注意要保持在楼宇间飞行，不要被发现了。找到企鹅人的窝点后杀进去和夜翼联手教训一顿企鹅人的手下，之后用炸药炸毁军火完成任务。炸毁企鹅人的所有窝点后，最后一站是企鹅人的老巢，依然按照之前的套路完成任务，最后看准时机按下反击键（△/Y）便就能把他绳之于法了。

双面人劫案(TWO-FACED BANDIT)

要点：双面人劫案这个支线基本全是潜行战，在众多支线中算是个比较有趣的支线，每次支线基本分成两个阶段。

在第一阶段中由于警报声大作，通常会发出噪声而引起敌人注意的攻击都不会使蝙蝠侠暴露。而玩家则需要利用这一点在时间限制到达之前把指定数量的敌人击倒，在这个阶段玩家大可以打得“粗暴”一点。

第二阶段就是原汁原味的潜行战，当击倒敌人达到一定数量后，玩家会收到提示，此时警报会被关闭，敌人会专心寻找蝙蝠侠。在屡次阻止抢劫后双面人会亲自登场，还带来了佣兵来抓捕蝙蝠侠，这次的敌人装备精良，既有干扰侦探模式视野的设备，还有在侦探模式下追踪蝙蝠侠的仪器，同时还有数名医疗兵，可以唤醒被击晕的队友。话虽如此，双面人却和杂兵无异，制作组有点偷懒了喂 ...

要想顺利地抓获双面人，必须要小心应对。笔者建议的方法是利用升级后的干扰追踪器，然后开启侦探模式，直接击倒使用追踪器的敌人，之后多利用在制高点上的悬挂击倒消灭敌人，因为这种击倒方式击倒的敌人是不能被唤醒的。由于敌人数量不多，本关的制高点数量却不少，先把医疗兵解决后再善用制高点，很快就能把敌人全数消灭了。击倒全部敌人后，终于抓住了双面人，将他送回警察局就算完成了该支线任务。



朋友有难(FRIEND IN NEED)

要点：玩家会被告知卢修斯（Lucius Fox）失去了联系，玩家前往韦恩大厦的地下停车场，通过电梯来到顶楼。布鲁斯·韦恩从电梯里走了出来，进入房间，来到电脑前，并按提示操作即可。之后玩家又会回到蝙蝠侠视角操作，同样是开门进入房间按提示操作即可完成任务，具体任务内容非常简单，此处就不剧透了。

羊腿与谋杀(LAMB TO THE SLAUGHTER)

要点：游戏后期解锁的任务，记者外出调查失踪了。蝙蝠侠前往目标地点发现记者被邪教领袖 Deacon Blackfire 抓住并拿来当做祭品举行仪式，打断仪式并将所有教徒击倒，之后用关闭 Blackfire 所在铁笼的电网，进入铁笼将他击倒完成任务。



谜语人的复仇(RIDDLER'S REVENGE)

要点：“谜语人的复仇”这个支线是本作中最漫长同时也是最复杂的一个支线。玩家除了要完成谜语人设下的机关来拯救猫女，还要找到分布在城市各处的所有谜题。具体的谜题位置以及相关心得会在下文写出，在这里先说一说关于猫女的部分。

1. 谜语人的第一道谜题要求玩家将车开到高处的平台上，然后利用蝙蝠车内的电源打开机关，谜题解法如下：首先，开车来到 2 层，然后把车开到旁边的平衡板上，用○/B 键控制机关，让平衡板翘起，

然后开车冲上3层。之后离开车回到2层，踩下压力板使对面中间的平台突出来，再回到车里。开车冲过面前的平台，注意用○/B键调整机关。向右开车到平衡板上，用○/B键调整机关，使平衡板翘起，然后退回到2层平台上，再调整机关，卡住平衡板，之后加速冲上平衡板，飞跃到对面平台上。最后启动机关解开这个谜题。

解开谜题后，谜语人会让蝙蝠侠观看屏幕，找出猫女所在房间的正确钥匙。这里需要在蝙蝠侠和猫女之间来回切换，将猫女所在位置的机关和蝙蝠侠看到的指示图对应起来，拿到正确钥匙后解开谜题，谜语人会让蝙蝠侠回到孤儿院。来到孤儿院后，先要回答他的谜语，用蝙蝠镖射击3个问号可以调整地面上的图案，将它拼成完整的图形后长按十字键上扫描即可。

2. 找到猫女后，打开绿色的门，开始第二道谜题。进入房间后让蝙蝠侠和猫女分别站在两侧的压力板上（蝙蝠侠蓝色，猫女粉红色），两人被关进了笼子里，需要用飞行道具按一定顺序攻击问号才能打开笼子。在问号上方可以看到提示顺序的数字，按照对方看到的数字顺序攻击问号即可解开谜题。之后打败谜语人的机器人手下就能拿到钥匙了。

3. 第三道道谜题要求玩家开蝙蝠车躲开机关并在规定时间内跑完3圈。机关有两种，一种是挡住玩家的红绿色块，这种机关只要注意当蝙蝠车跑到白色色块上时按下○键切换色块，这样就能避免蝙蝠车被毁并通过了；另一种要求玩家躲开从上方落下的色块，在色块落下前会有提示，利用好漂移和躲闪不难躲过。完成挑战后依旧是找钥匙的小游戏，拿到钥匙就能完成谜题了。

4. 第四道谜题要求玩家按照顺序滑翔到三块压力板上，当加速从蝙蝠车飞出时，玩家会获得更快的飞行速度，让玩家能够飞过水池，到达对岸的压力板上。当准确命中压力板后，右侧闸门会打开，再次从蝙蝠车上起飞并飞到压力板上就可以了。第三块压力板同理可以完成。踩踏三块压力板后就能看到钥匙提示，帮猫女找到钥匙打开锁之后，猫女会看到下一道谜题的门打开了。让蝙蝠侠去找猫女就能继续下一道谜题了。这里值得一提的是，如果玩家在压力板那一环节上失败次数过多的话，谜语人会给予玩家一些“提示”，接着只要打开左边的开关便能轻松到达第三块压力板那里了。

5. 找到猫女后开启第二道门，这里的第五道谜题要求玩家通过让蝙蝠侠和猫女踩到压力板上来调整电流通道的位置，压力板上的重量越大，则对应的通道升的越高。用蝙蝠镖射击左侧的问号就会使点球出现，之后电球会沿着管道运动，快速调整蝙蝠侠和猫女两人的位置使通道达到正确的高度以使电球通过。电球回到左侧后机关开启，钥匙可以拿取了，但是地板被通了电。让蝙蝠侠跳上凸出地面的压力板，猫女去拿钥匙。就在要拿到钥匙时，谜语人的机器人手下再次登场，这次的机器人分为两种颜色，蓝色机器人只会被蝙蝠侠的攻击，红色的则只能被猫女攻击。多用L1/LB键切换人物，能够很轻松结束战斗，全灭敌人后就可以拿取钥匙了。

6. 第六道谜题中蝙蝠侠要将水排空，来踩踏位于水池底部的压力板。将蝙蝠车在水池边的悬挂点上，然后滑动到水池壁上，推动左摇杆来调整机关直到蝙蝠车位于绿色标记位置上。弹出蝙蝠车并滑翔到水池另一侧的洞口中，踩下压力板则水位下降。这时将蝙蝠车开到水池边写有数字2的缺口处，按照之前的方法使水位继续下降。但这次谜语人会放出几个机器人手下对蝙蝠侠进行攻击，小心躲开充电的地板的话，这几个敌人构成不了什么威胁。第三个缺口下方被机关挡住，要先在缺口2调整好机关位置再从缺口3向下，以同样方法取得钥匙，之后遥控蝙蝠车摧毁守门的炮塔，就可以拿到钥匙了。



7. 回到孤儿院开启第七道谜题，让蝙蝠侠踩到压力板上，然后猫女从天花板爬到另一个房间并踩上压力板，之后两人前方的地板会被通电，墙壁上提示出了对方的安全路径，按照路径走到房间另一侧的压力板上即可使地板恢复正常并拿到钥匙。



8. 第八道谜题是开车躲避机关的关卡，多跑几次熟悉跑道后没有什么难度可言。

9. 回到孤儿院开始最后的挑战，房间地面上有许多压力板，但是铁栅栏阻止了蝙蝠侠进入房间，让猫女从天花板爬到房间里。之后让蝙蝠侠用电枪射击房间边缘的电机来推动中部的“箱子”，让黄色激光射中的位置空出来，注意猫女所站的箱子是不会被推动的，利用这一点完成解谜后，本来在房间边缘的陷阱会启动。操作猫女避开陷阱，下一道激光出现，继续重复之前的步骤。第三次对齐激光后，电锯会不停在场地上来回移动，直接操作猫女离开即可。

拿到最后的钥匙后终于摘下了猫女的爆炸项圈，但当蝙蝠侠正要离开孤儿院时，谜语人开着巨大的机器人从门外杀了进来，还召唤出了一大波机器人，全灭机器人后谜语人躲到了地下，并声称只有解决了城市中所有的谜题才会与蝙蝠侠决一死战。

BOSS：谜语人

战斗的一开始由于只有蝙蝠侠一人，小心躲避红色机器人的攻击，只要撑住一段时间猫女便会过来“救驾”。之后的战斗和之前的双人战斗时就没多大区别了，小心谜语人的激光攻击即可。

敌人清光后，谜语人机器人的防护罩会失效并陷入巨大硬直，此时仔细观察BOSS身上的颜色，蓝色的话就让蝙蝠侠上前攻击，红色的话就让猫女来，选择错误的人上前攻击只会白白受到伤害。只要注意这点重复几次便能把这个烦人的BOSS解决。



全谜题解法心得及位置

本作相比系列前几作良心了不少，谜语人谜题的数量减少的同时质量高了不少，所以谜题的收集比起以往有趣了不少。谜题收集分为几大类，一种是谜语人奖杯的收集，这种最简单，一般而言玩家直接走过去获得就行了。第二种就是单纯的猜谜，玩家需要参考谜语人的谜语的提示，在指定的范围内找到一个特定的场景（或者物品），然后按住方向键十字键↑扫描即可。第三种便是可破坏物品，本作的几大区域以及场景都存在独立的可破坏物品，没什么好说的，见到就破坏即可。最后一种也是数量最多的一种，那就是解开谜语人布下的机关已获得谜语人奖杯。部分谜题只有在主线流程推进的同时才会出现，所以笔者推荐玩家通关后再进行谜语人的收集环节。

最后一种又细分为几大类，虽然解法各异，但只要把握了要点就没什么难点了：

1. 第一种便是最传统的一种，利用装备来解开机关，这种类型的机关推荐把相关装备都升级或者获得之后才去收集。基本而言只要熟练运用各种装备和侦探模式，谜题其实都不怎么难，硬要说诀窍的话那就是“别想太复杂”。惟一一个比较特殊的机关位于飞艇上，玩家需要把装有谜语人奖杯的箱子利用平衡系统直接推下飞艇，然后在飞艇下方的海边便能找到这个奖杯。



2. 第二种的奖杯一般会锁着，而且附近什么开关也没有。但仔细观察的话会发现上面有一个坐标，只要玩家来到坐标处便能看到一个开关。踩上开关后一段时间便能开启倒计时，玩家接下来的要做的就是在规定时间之内跑到奖杯处，然后把奖杯拿到手。提前获得与飞行与蝙蝠车有关的升级能事半功倍。

另外一个需要注意的是，所有的谜题和收集位置（无论是室内还是室外的），都可以通过拷问谜语人手下来获知。谜语人手下会以明显的绿色表示，把周围的敌人清光后就可以对其进行拷问。注意不要把他打倒，另外某些敌人在被拷问的时候还会攻击玩家，看准时机反击即可。

全谜语解法

Bleake Island





“Bones stripped bare beneath a warning light, pay heed, seafarers, not to feel his bite.”



“An open house for bed and dinner, is this sanctuary run by saint or sinner?”



“I bet you weren’t invited to this lavish do, I wonder how many went dressed up as you?”



“Overgrown, abandoned, the inmates set free, madness could never be held in me.”



“Hope shines brightly in a city this dark, find the source of that signal and you’ll soon hit your mark.”



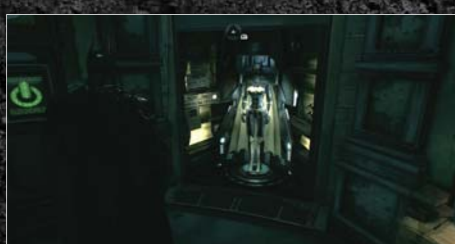
“She stands at our center that we may not weaken, a symbol of hope, a towering beacon.”



“Always looking for names to besmirch, where does this newsman conduct his research?”（哥谭市警察局内，需对准室内的NPC）



“A souvenir from a previous life, why hold with a hand when a hook will suffice?”



“Joining your mission can come with a cost, this empty reminder shows just what she lost.”（需要使用遥控黑客装置）



谜底位于“追捕人蝠”支线的研究所内



“A bat uses these to see at night, the doc’s didn’t work and his cure caused a fright.”



“Business is best when Bats need killing, a mercenary’s life should receive top billing.”（直到游戏终章答案才会出现）

Miagani Island



“Friends of the Waynes though not as wealthy, their memorial ward keeps Gotham healthy.”



“The League of Assassins stuck blades through hearts, now they impale each other’s art.”



"You forced this contraption over my brain, I' ll reward you with punishment, debasement and pain."（需要使用遥控黑客装置，在"谜语人的复仇"的最后一个谜题房间里）



"It doesn' t take much to tame a Cat, make them wear this and then call the bat."（猫女的炸弹颈环）



"A natural cure for Scarecrow' s doom, your savior' s gone but still in bloom."（直到游戏终章答案才会出现）



"Are you suffering from a mental split? Take out the trash before you defend it!"



"Disarming, charming, quite the inquisitor. She' ll pull back the vale, whoever her visitor."



"A former warden who had a Strange turn, his appointment as mayor was a cause for concern."



"The Prince of Gotham sits high in his tower, yet this picture recalls a happier hour."



"The highest building in Arkham City. A Strange man worked here, who took no pity."

Founders' Island



"A psycho killer' s grim design, what has an angle but just one line?"



"A million dollar home for a spoilt child, his parents are dead but his parties are wild."





"He saved the date! All Hallow' s Eve! But this calendar killer took his leave."



谜底位于图上右上角的房间内



"He lives and dies in seven days, this beast you' ve tamed but his song still plays."



"Roll up! Roll up! For the circus of strange, this porcine professor is clearly deranged."（谜底位于支线"完美犯罪"BOSS的店内）



“This cold corporation changed his life forever, curing his wife now a chronic endeavor.”

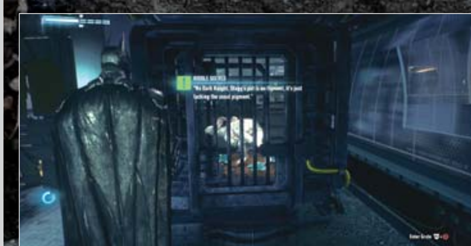


“Far away the deflated brute roams, leaving behind what he couldn’t ship home.”



“Crusaders of old had a trusty steed.How much horsepower does a Dark Knight need?”（谜底其实就是蝙蝠车）

Founders' Island



“No Dark Knight, Stagg’s pet is no figment, it’s just lacking the usual pigment.”



“A bragging reporter’s worse than a narc, but perhaps the assassin has found his mark?”



“Need something moved quickly, in a freezer? This company’s owned by a cockney geezer!”

Penessa Studios



“You? A father figure? Don’t make me laugh. You overwork and break your staff.”（直到游戏终章答案才会出现，扫描罗宾呆过的牢房即可）



“She and her love are no longer together, she’ll keep the flames burning forever and ever.”



“A visual artist with burning ambition: prove he made movies before his ignition.”

Hideout



“With a fluffy white coat and ears standing tall, what burrowed the hole in which Alice did fall?”



“Vengeance burns darkly inside the betrayed, as they stare at reminders of debts unpaid.”



“A psychotic doctor who caught the fear bug, the fruits of his research: a powerful drug.”

全 AR 挑战三星评价心得

AR 挑战关系到一个奖杯/成就的获得，由于只需获得 69 颗星便可以获得奖杯/成就，入手了 DLC 又对某些挑战特别苦手的玩家（例如竞速部分）可以酌情跳过一些。挑战中的解锁条件只需在流程中达成相应条件即可，和玩家在一周目还是在二周目都没有联系。

COMBO MASTER

解锁条件	从楼顶俯冲落下（在楼顶按住 × 键奔跑，到达边缘时同时按住 R2 键）
三星条件	完成 50 连击或更多连击

一开始刷出的都是最低级的敌人，很同意累积到高连击数，没有什么难度。

TOWER DEFENSE

解锁条件	对倒地的敌人使用 3 次致命击倒（敌人倒地后按 R2+ ○抓起后继续攻击）。
三星条件	得到 16,000 分

保证全程不断连击就能达到指定分数，本关后期会刷出两个持刀敌人和一个大型敌人，优先击杀他们，剩下的杂兵清理起来还是比较容易的。

AZRAEL’S ATONEMENT

解锁条件	完成支线任务 Heir to the Cowl
三星条件	得到 30,000 分

本关玩家将操作 Azrael，一旦在关卡中

受到任何攻击，则挑战结束。初期的敌人全部为普通杂兵，完全没有压力，保持连击不断的话，在高级的敌人刷出来之前就能达成分数要求。



GOTHAM KNIGHTS

解锁条件	一次连击中使用 3 次道具
三星条件	得到 20,000 分

本关由玩家操作蝙蝠侠和夜翼迎战敌人，初始敌人全部为杂兵，可以轻松处理，随后会刷出带盾的敌人和巨型敌人，建议优先用破坏武器技能将场地上的盾牌全部破坏掉，剩下的敌人就毫无威胁了，注意多使用换人攻击可以进一步提高打斗的效率和观赏性。

SMASH AND GRAB

解锁条件	完成支线任务 TWO-FACED BANDIT 解锁
三星条件	1:15 内阻止抢劫

关卡开始后先滑翔到正对的屋顶上，向前走等待，当金库中一个人向外走而一个敌人正要走入金库内时使用多重击倒（需要升级到能击倒 4 个敌人）。然后立刻通过地下通道来到左侧的房间内，快速放倒房间内的敌人再回到地下通道中，下一个敌人正好进入房间，无声击倒他获得充能以便于下次多重击倒。快速回到地道内，来到银行门口，等待有四个敌人同时出现在附近（约在 1:06）使用多重击倒完成关卡。



TERMINAL VELOCITY

解锁条件	对大型敌人使用环境击倒（战斗中出现蓝色轮廓时按□＋×）
三星条件	1、用 remote hacking device 击倒一个敌人；2、从木墙后发动一次恐惧击倒；3、用环境击倒来击倒重机枪兵

1、场景中有一个电机，声控一个敌人走过去然后引爆；2. 从通风管可以进入的房间里有木墙，用声控吸引敌人来检查，然后发动多重击倒，也可以在地面安置炸药然后引爆吸引敌人；3. 场景中蓝色轮廓的物品附近可以发动环境击倒，将机枪手引导附近然后上前，在他变蓝时按下□＋× 击倒。

REVIVE AND SHINE

解锁条件	使用多重击倒击倒 3 个敌人
三星条件	1、不受到任何伤害；2、最后击倒医疗兵；3、使用两次恐惧击倒

开始先把一个敌人吸引到中间通道上，和本来在中间的敌人一起用多重击倒放倒。之后找到落单的敌人无声击倒，为多重击倒充能。由于时间没有限制，剩下的敌人慢慢解决就可以了。

UNDER THE PALE MOONLIGHT

解锁条件	用声控器引诱敌人进行击倒
三星条件	1、进行一次 X4 多重击倒；2、声控一个敌人到墙边，然后用放置好的炸药将他击倒；3、最后击倒无人机操作员

在无人机操作员旁边有一堵可被炸毁的墙，放好炸药后引一名医疗兵过来炸开墙击倒。敌人会呼叫另一个医疗兵并且在此处聚集，等人数够时发动多重击倒，这样可以得到两颗星，并且击倒了所有医疗兵，剩下的敌人就可以慢慢玩死了。无人机操作员会一直站在他的位置，直到只剩他一人时才会移动，所以一开始无视他就可以了。

MIDNIGHT FURY TT

解锁条件	从蝙蝠车弹射出去，然后滑翔 300 米
三星条件	1::45 内完成

关卡中有许多沙漏，捡到的话能够减少 3 秒时间，尽量多拿。另外本关中洁净很多，一定要留意观察，不要完全按照导航路线走。

CITY HEAT TT

解锁条件	在一次滑翔攻击中使用 3 次不同的道具
三星条件	1:05 内完成

难度非常高，尽可能按住加速吧。

CRUSHONATOR

解锁条件	谜语人挑战的对应关卡完成后解锁
三星条件	1：00 内完成关卡

这个 AR 挑战也是谜语人的第 4 道谜题，通过要点可以参考之前的谜题部分，只要躲开了每个机关，就能够在 1 分钟内到达。

CONDAMNED

解锁条件	谜语人挑战的对应关卡完成后解锁
三星条件	1：00 内完成关卡

这个挑战是之前的谜语人挑战，只要保证全程不发生失误导致撞毁，就能够按时到达。

MENTAL BLOCKED

解锁条件	谜语人挑战的对应关卡完成后解锁
三星条件	0:42 内完成关卡

第一个谜语人挑战的关卡，本关速度要求较高，所以在直道部分尽量按住加速吧！

UNTOUCHABLE

解锁条件	在一场载具战中进行 3 次致命射击（用机枪射击载具上的灯）
三星条件	6:00 内不被击中。

难度超高的挑战，要在极小区域内回避敌人的攻击，每击毁一辆敌方车辆增加 10 秒存活时间。该关卡中最好将所有副武器能量全部用来开 EMP，否则毫无间隙的攻击绝对是致命的。关卡中期出现的三炮塔敌人需要两次攻击才能解决，所以最好不要理会，做到一发炮弹消灭一个敌人。最后阶段会出现导弹车，此时几乎不可能躲开导弹的射击，所以尽全力攻击敌人，使存活时间上升到 6:00 吧！

ONE MAN ARMY

解锁条件	蝙蝠车加速后飞跃 50 米
三星条件	得到 8,000 分

非常简单的关卡，保持连击不断就能轻松完成分数目标。

NATURAL SELECTION

解锁条件	无
三星条件	得到 10,000 分

依然很简单的关卡，优先击毁导弹车以防连击被断，面临的唯一困难可能是地图太大找不到敌人。

SLUMDOG BILLIONAIRE

解锁条件	无
三星条件	得到 24,000 分

难度非常高的挑战，要在狭小的区域内和源源不断的对手作战，建议将蝙蝠车

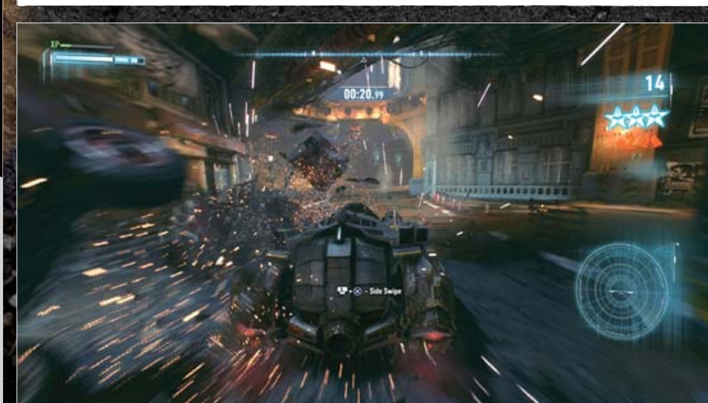
武器升满后再来挑战。要得到 24,000 分，连击数要接近 50 才行，所以要尽量避免受到伤害。副武器两个充能后就立刻发射导弹，否则敌人数量太多的话必定手忙脚乱，导致失误。优先消灭导弹车，否则多个导弹车同时发射导弹时根本无法躲开。总之，要时刻保持冷静，不要“贪刀”导致连击被中断。



SEEK AND DESTROY

解锁条件	不使用蝙蝠车完成 3 次载具击倒（敌方载具冲向蝙蝠侠时按△反击）
三星条件	击毁 12 辆装甲车

看脸的挑战，如果找不到敌人的话真是一点办法都没有。该挑战的方针就是看到 APC 后第一时间按○锁定并追击，因为这样缩短了寻找敌人的时间，同时在追击过程中要抓住一切机会冲撞小型装甲车（需要学习技能），如果运气好的话 12 个很容易达成。



KNIGHT TIME STRIKE

解锁条件	在一次载具战中连续完成两次完美射击（用机枪一枪摧毁敌方载具）
三星条件	2:15 内完成任务

该关卡中，蝙蝠侠要驱车前往 3 个地点并消灭敌人，前两场战斗比较简单，不要使用副武器攻击，在最后的战斗放出大量导弹可以直接摧毁所有车辆，结束战斗。

ROAD RAGE

解锁条件	连续漂移 3 秒（原地打转即可）
三星条件	击毁 10 辆装甲车

又一个追车关卡，没有什么难度，注意多利用△的加速冲撞敌人。

BIG GAME HUNTER

解锁条件	使用 4 级充能的蝙蝠车副武器
三星条件	2:30 内完成任务



本关需要玩家击毁 6 辆 Cobra Drones 且不能被发现，建议先习得技能 Cobra Lure，然后就可以开炮将敌人吸引到炮弹命中位置，利用这一点能够比较容易地击毁敌人载具，但要注意寻找落单的敌人，不要一次吸引多人注意。

DAVID AND GOLIATH

解锁条件	一次连击中进行 3 次反击
三星条件	2:30 内完成任务。

与 BIG GAME HUNTER 类似，但由于本关被发现也不算失败，只有在受到攻击时会增加 5 秒时间，所以相对简单。



DRONE ZONE

解锁条件	滑翔搭上蝙蝠车（滑翔时按住 L1 召唤蝙蝠车）
三星条件	3:00 内完成任务

KNIGHT TIME STRIKE 的加强版，时间要求有了提高，如果稍有失误就会超时。注意途中的几个飞车特技地点，一旦失误只能重来。导弹还是全部用在最后的战斗。





奖杯 / 成就列表

奖杯类型	成就点数	名称	说明
白		I AM the Batman!	获得除此之外的其他奖杯
铜	5	A Leap of Faith	Complete 使用蝙蝠车完成 8 次不同距离超过 100 米的跳跃
铜	20	Absolution	在 AR 挑战中获得总共 69 颗星的评价
铜	5	Blunt Trauma	完成每种潜行击倒
铜	5	Brutality 101	在一次连击中使用 15 种不同的招式
铜	5	Choice of Weapons	在一场载具战中使用全部五种的蝙蝠车武器
铜	5	Cycle of Violence	在战斗中快速使用 100 次蝙蝠侠装备
铜	5	Death and Glory	使用“恐惧击倒”击倒 20 名敌人
铜	5	Point of Impact	Perform 利用机枪无伤通过击中弱点连续消灭五个敌人
铜	5	Dirty Tricks	使用蝙蝠车漂移三分钟
铜	5	Point of Impact	Perform 利用机枪无伤通过击中弱点连续消灭五个敌人
铜	15	Fortunate Son	在 AR 挑战中获得总共 46 颗星的评价
铜	10	Gates of Gotham	支线“占领哥谭”相关
铜	5	Gotham After Midnight	在 20 米以下的高度滑翔 400 米
铜	5	Point of Impact	Perform 利用机枪无伤通过击中弱点连续消灭五个敌人
铜	5	Run Through the Jungle	在一次滑翔中连续穿过三座大桥的桥底
铜	5	Savage Metal	利用蝙蝠车撞毁 10 辆敌人载具
铜	5	Seduction of the Gun	在载具战中达成 50 次暴击
铜	10	Sins of Youth	在 AR 挑战中获得总共 23 颗星的评价
铜	5	The Real Deal	不用蝙蝠车击倒 10 台敌人车辆
铜	10	Fear of Faith	流程相关
铜	20	City of Fear	流程相关
铜	20	Cold World	流程相关
铜	25	Creature of the Night	流程相关
铜	10	Journey into Knight	流程相关
铜	30	Judgment Day	流程相关
铜	10	Living Hell	流程相关
铜	10	No Man's Land	流程相关
铜	20	The Frequency of Fear	流程相关
铜	20	As the Crow Flies	流程相关
铜	30	Be Not Afraid	流程相关
铜	10	Brotherhood of the Fist	流程相关
铜	20	Dark Allegiances	流程相关
铜	20	Dark Wings Fly Away in Fear	流程相关
铜	20	Fear of Success	流程相关
金	50	Knightfall	游戏通关
铜	50	Master of Fear	流程相关
铜	10	With a Vengeance!	流程相关
铜	10	A Battle Within	流程相关
铜	25	A Heart Broken in Two	流程相关
铜	30	Who Rules The Night	流程相关
铜	10	Strange Deadfellows	流程相关
铜	10	Lethal Pursuits	支线“谜语人的复仇”相关
铜	10	Nine Lives	支线“谜语人的复仇”相关
铜	10	Pieces of the Puzzle	支线“谜语人的复仇”相关
铜	10	Death by Design	支线“谜语人的复仇”相关
铜	10	Riddler on the Rampage	支线“谜语人的复仇”相关
铜	10	The Burning Question	支线“谜语人的复仇”相关
铜	10	The Cat and the Bat	支线“谜语人的复仇”相关
铜	10	The Primal Riddle	支线“谜语人的复仇”相关
铜	10	The Riddle Factory	支线“谜语人的复仇”相关
铜	10	The Road to Hell	支线“谜语人的复仇”相关
铜	30	Riddle Me That	支线“谜语人的复仇”相关
铜	15	Death of Innocents	支线“搜救消防员”相关
铜	10	Gotham Underground	支线“拆除地雷”相关
铜	20	Jekyll & Hyde	支线“双面人劫案”相关
铜	10	Streets of Gotham	支线“摧毁检查点”相关
铜	20	The Monster Machine	支线“完美犯罪”相关
铜	15	The Road Home	支线“追击装甲车”相关
铜	20	Touch of Death	支线“军火走私贩”相关
铜	10	Trail of Fear	第一次完成与超级罪犯相关的支线任务
铜	20	Angel in the Dark	支线“黑暗骑士的继承人”相关
铜	15	Days of Fire	支线“燃烧中的哥谭”相关
铜	10	Double Jeopardy	支线“朋友有难”相关
铜	15	Scar of the Bat	支线“追捕人蝠”相关
铜	10	The Cult	支线“羊腿与谋杀”相关
银	50	The Long Halloween	New Story + 模式通关
	10	Beautiful Boy	支线“军火走私贩”相关
	10	Blind Love	支线“军火走私贩”相关
	10	Practice Run	支线“军火走私贩”相关
	10	Two Faces of Fear!	支线“双面人劫案”相关
	10	Two Sides of the Same Coin!	支线“双面人劫案”相关



爱与勇气的25周年

——《火焰之纹章》系列作品回顾



文 Malas　编 初心者　美编 心の永恒

2015 年 7 月 24 ～ 25 日，名为“爱与勇气的 25 周年纪念 火焰之纹章祭”的“《火焰之纹章》系列”（以下简称火纹系列）诞生 25 周年纪念演出即将在 Tokyo Domecity Hall 上演。火纹系列曾经是 SRPG 这一游戏类型的开山之作，也曾和许多同类型的作品一样在销量低迷、举步维艰的困境中挣扎过，但是在经历了上一作《觉醒》意外而空前的商业成功之后，这个古老的系列再次以全新的姿态，焕发出了生命的第二春。在新作《if》发售之际，让我们来回顾历史，重温一下火纹系列在过去 25 年中的发展轨迹吧。

诞生火纹系列的摇篮

——Intellegent Systems公司简介

总部位于京都的株式会社 Intellegent Systems（以下简称 IS 社）成立于 1986 年 12 月，最初由退社的“任天堂开发第一部”的成员所创设。虽然这是一家和任天堂没有任何资本关系的独立开发商，但实际从成立之际就与任天堂保持着极为密切的技术和项目往来，是任天堂最早的第二方（游戏硬件厂商的专属软件开发公司）之一。IS 社开发的作品除了“《火焰之纹章》系列”全部 14 部作品之外，还开发了“《高级大战争》系列”、“《纸片马里奥》系列”和《大合奏》等许多名作。

《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》

发售日：1990年4月20日
机种：FC
销量：32.9万

“邪恶的地龙王梅迪乌斯在被勇者安利打倒 100 年之后重新苏醒，战乱席卷阿卡尼亚大陆，16 岁的王子玛尔斯为了光复被梅迪乌斯率领的杜鲁亚帝国军侵占的祖国而踏上了征程……”舞台剧导演出身，对欧洲古代英雄史诗独有情钟的加贺昭三以欧洲中世纪为背景，整合了魔法、龙和天马等常见的西方奇幻以及少许东方风格的剑士等元素，建立起了这样一个波澜壮阔的世界观。这也是今后相当一段时间的火纹作品世界观所延续的基本风格与传统要素。同时，加贺还结合了当时在游戏界算是大胆创意的战棋游戏系统，这样一款具有浓厚试验性质的游戏作品便诞生了。

“需要操控战斗单位在地图上排兵布阵，重视对布阵和走位战术的思考，具有棋类游戏特征”——虽然这套被称为“战棋”的游戏系统最早在 88 年的 FC 高级战争(《Famicom Wars》)便已出现。但是火纹初代则是第一款在此基础上配以完整的主线剧情，以及赋予每个战斗单位各自性格、台词与背景故事，开创了 SRPG 这种兼具有 SLG 游戏的策略性和 RPG 游戏的故事性的全新游戏类型。“赋予游戏中的战斗单位人性，让玩家并不是仅仅面对着冷冰冰的游戏系统，而是能够更真切地体会到游戏角色的喜怒哀乐”——正是在这样的制作思想的指导下，游戏刻画了主角玛尔斯，黑骑士卡缪等诸多形象鲜活，富有个性的角色。“重视角色的刻画”也成为了日后火纹系列的传统。







简单的计算公式、精练的数据、武器耐久和转职体系，这套严谨而简洁的系统是火纹初代留给系列的宝贵遗产。玩家很容易就能上手并从中获得乐趣。但火纹初代是一款易上手却绝不简单的游戏，我方角色一旦战死就无法复活而导致永久离队，只有在章与章之间才能记录，而攻略每一章的流程中无法记录只能中断等设定也大幅度提升了游戏难度。虽然火纹系列的开发者在访谈中强调角色战死设定是为了强调战争的残酷，但一大批玩家们还是将我方全员存活通关的“perfect play”作为了对自己的最高挑战。游戏中即便敌方只有 1% 的必杀率却也能发动必杀，这导致的减员等突发状况让火纹玩家不得不读档重开，也早就成为了家常便饭。因此火纹在诞生之时起，在相当长的一段时间内都是高难度的核心向 SRPG 游戏的代表。

本作运用了包括 FC 卡带内存扩展技术在内的许多新技术，图像与音乐表现非常惊艳，系统也有着很高的完成度。虽然在发售初期遭受了短暂的冷落，但是这款构思新颖的作品随后被不少游戏杂志的编辑和评论家所注意到并为之着迷。在这些最初的核心玩家的推广下，本作逐渐被玩家群体接受并受到广泛好评，为整个系列的发展打下了坚实的基础。同时，火纹系列所开创的 SRPG 游戏类型也慢慢被玩家充分理解，并陆续诞生了诸多不朽名作。

火纹人物志——加贺昭三

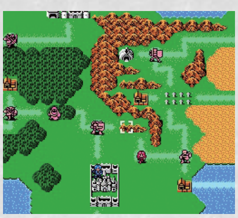


原 IS 社所属游戏制作人，担任从初代到《多拉基亚 776》为止全部火纹作品的制作人及剧本创作，其创作的剧本和角色有着极为浓厚的个人风格，被称为“火焰之父”。1999 年 8 月从 IS 离职并创办了自己的开发公司 Tirnanog，2001 年在《FAMI 通》的母公司 Enterbrain 的扶持下，在 PS 机种上推出了世界观及游戏系统都酷似火纹系列的 SRPG 游戏《泪之指轮传说 尤特娜英雄战记》(以下简称 TRS)，遭任天堂和 IS 以侵害著作权为由而不得不对簿公堂。官司持续数年，以法庭驳回任天堂上诉而告终。2005 年 Tirnanog 于 PS2 机种推出 TRS 的续作《贝尔维克传说》(以下简称 BWS)，职员表中虽然并未出现加贺的名字，但是 2008 年之后加贺的个人 BLOG 上陆续公开了诸多 BWS 相关设定资料及构想，因此可以确认加贺参与了 BWS 的制作。2012 年 3 月 14 日，加贺在 BLOG 上正式宣布退休。

《火焰之纹章外传》

发售日：1992年3月14日
机种：FC
销量：32万4699







初代发售两年之后，任天堂继续于 FC 平台推出了火纹系列第二部作品《火焰之纹章外传》。故事发生在与初代的阿卡尼亚大陆处于同一世界，互有联系的另一片大陆——巴伦西亚大陆，由于邪神杜马与大地母神米拉的纷争，巴伦西亚大陆被一分为二，南方的索菲亚王国遭受了北方大国里盖鲁的入侵与内部的叛乱而陷入战乱。国家危难之际，索菲亚王国圣骑士麦森之孙阿鲁姆代替祖父出征，与索菲亚王国公主赛莉卡一起，为了光复祖国、平息战乱而开始了各自的旅程……虽然主线故事和初代无甚关联，但是初代中的飞马三姐妹的登场还是充分表明了本作和初代在世界观上的联系。而联系两片大陆剧情最重要的一个角色，则是第四章阿鲁姆路线里加入的骑士吉克，游戏在后日谈中暗示了他的身分正是初代的黑骑士卡缪。而两年后的新作《纹章之谜》下部《英雄战争篇》中，又再一次让他出场并让他的传奇得以延续。

《外传》在系统上进行了大幅度的改革，首次推出了男女双主角双路线的设定，并加入了许多 RPG 向的要素，并没有沿用初代那样剧情一本道到底的设定，而是可以让玩家的部队在大地图上自由行动——既可一路向前进发来推进主线剧情，也可以前往各



种洞窟与迷宫进行探险寻宝。外传中取消了金钱和武器耐久，可以反复和洞窟迷宫中的敌人交战而无限制地练级。本作也是在系列中首次出现二次转职的作品。G 骑士等最上级职业不仅外形拉风，能力也极强，魔战士 LV10 后可转回村民形成无限练级的邪道打法，特殊敌人击破后有极低概率获得太阳枪之类的强力物品，使整个游戏具有很强的可玩性。经验双倍且道具掉率提高的 EASY 难度也降低了新人的门槛，但是这些改变也遭到了不少核心玩家的批评，认为本作丧失了初代引以为傲的高难度和平衡性。另外一个有趣的现象是本作在国内的知名度远高于初代，包括作者本人在内的许多国内火纹玩家第一款接触的火纹作品就是《火焰之纹章外传》。

由于本作反响不如初代，销量也未见有突破性提高，因此外传的许多系统改革并未在下一作中出现，而是一直被雪藏到多年后的《圣魔之光石》中才再度亮相。

火纹人物志——成广通

IS 社的最初创立者之一，从《纹章之谜》担任主程序员开始，参与了火纹系列绝大多数作品的开发工作。在加贺昭三离开 IS 社后，成为了整个火纹系列制作团队的核心人物。他凭借 GBA 作品《封印之剑》、《烈火之剑》的好评，带领着火纹系列顺利过渡到了后加贺时代。



《火焰之纹章 纹章之谜》

发售日：1994年1月21日
机种：SFC
销量：77.6万

在外传发售两年之后，火纹系列终于在任天堂的最新主机 SFC 上推出全新作品《纹章之谜》。此时的火纹系列已经成为了拥有众多核心粉丝的知名











系列品牌，任天堂和 IS 为《纹章之谜》的开发倾尽全力，最终完成了这款有着上下两部总共 42 章的庞大剧本，且系统完成度极高的不朽杰作。上部“暗黑战争篇”是初代《暗黑龙与光之剑》的重制，删除了部分与主线关系不大的角色和关卡，使得上部剧情更为精练，也便于第一次接触本作的玩家能够完整了解整个故事。下部“英雄战争篇”的故事则是在暗黑战争结束一年之后，玛尔斯王子奉皇帝哈丁之命前往格鲁尼亚平叛，但是却由此卷入了巨大的阴谋。在英雄战争篇中，玛尔斯将不得不与过去的同伴为敌，并一步步揭开了阿卡尼亚大陆与炎之纹章的秘密，最终为整个阿卡尼亚的战乱画上休止符。

凭借 SFC 的强大机能，《纹章之谜》在画面及音乐效果上获得了大幅度提高，少女漫风格的俊美人设和游戏中的头像也让角色的人气得到了大幅提升。《纹章之谜》没有继续沿用外传中的系统改革，而是对初代开创的王道战棋系统进行了各种完善，如加入作为日后系列传统的拥有再动特技的舞娘，增加骑兵和飞兵系职业的下马指令以应对室内战和手持特效武器的敌人，以及职业数量增加、龙人族的龙石改动、魔法系统调整等等。虽然《纹章之谜》并没有太多出乎意料的独创，但是对于各方面的完善和调整，使得本作被认为是整个系列系统平衡度最好的作品之一。

《纹章之谜》推出后受到了狂热好评，总共 77 万套的销量至今保持着日本国内销量的最高记录。至少在当时还是以评分标准严苛而著称的《FAMI 通》给本作打出了 36 分的高分，时任主编的著名游戏评论家浜村弘一评价本作是“荷马史诗般的战争”，一部分狂热玩家甚至自发组成了“FE 教”（FE 为 Fire Emblem 缩写），奉加贺为教主。本作的成功让“火纹之父”加贺昭三的声名达到了顶峰。但同时，加贺对于游戏作品实现其艺术构思的需求与游戏公司商业利益之间的矛盾也开始逐渐浮现。

《火焰之纹章 圣战之系谱》

发售日：1996年5月14日
机种：SFC
销量：49.8万

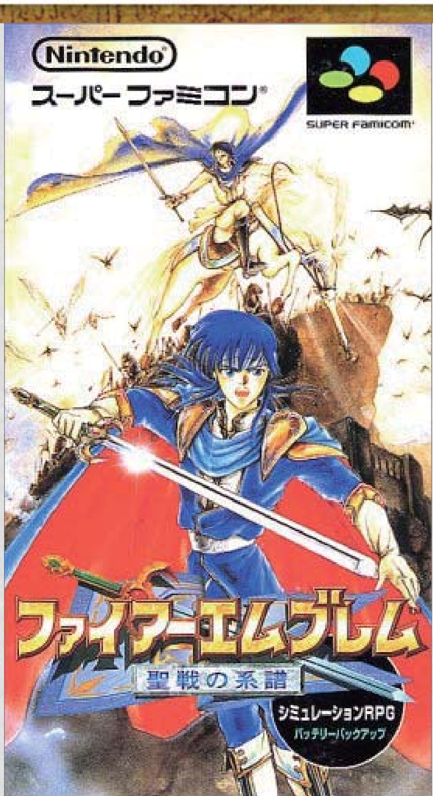
1996 年是大量游戏名作集中爆发的一年，而于 5 月 14 日发售的火纹系列的第四作《火焰之纹章 圣战之系谱》也为名作爆发的这一年添加了浓墨重彩的一笔。

加贺昭三在《圣战之系谱》再度创造了一个以“十二圣战士的血脉”为主题的全新世界观。尤古多拉尔大陆之上，十二位圣战士联手打倒以恐怖统治大陆的罗普特帝国，并在各地建立了









各自的国家。然而数百年后，这些圣战士的后裔们却陷入了自相残杀的悲剧中，大陆再度被战乱所覆盖……和《纹章之谜》一样，《圣战之系谱》整个故事同样分为上下两部，而且构思更加大胆——上下两部故事的时间跨度长达 20 年之久，出场角色更是横跨亲子两代。上部的剧情描绘了圣骑士辛格尔德为祖国南征北战立下赫赫战功，却遭奸臣陷害而含冤离世的悲剧。这是将加贺的悲剧美学发挥到极致的一作，让玩家充分感受到命运无常。而下部的剧本则讲述了辛格尔德之子赛利斯统领解放军反抗帝国暴政的故事，回归了传统的王道复国主题。虽然在冲击力和曲折性上逊于上部，但依然能够让玩家充分感受到“表现战争带来的悲剧”、“每个人都有不得不去战斗的理由”等《圣战之系谱》至始至终想要表达的主题。

《圣战之系谱》系统中最吸引人的全新要素，便是玩家可以撮合游戏中的男女角色恋爱婚配。游戏中除了上部主角辛格尔德和女主角蒂亚朵拉为内定之外，大多数男女角色都可以通过相邻站位提升好感度来撮合其成为夫妇，而成为恋人的夫妻除了有不同的小剧情对话外，对游戏最重要的影响则是他们的后代会继承父母的能力特技以及装备。结婚生子系统使《圣战之系谱》达到了空前的游戏自由度。再加上本作拥有全系列最广阔的战场地图，没有出战单位限制，而敌方也毫不吝惜地在大地图上摆出大规模兵团的布阵和进军，因此在系列作品中，《圣战之系谱》是最能表现出国与国之间大规模战争的一部作品。同时，剑枪斧三循环武器相克系统以及特技系统等均为系谱首创并在之后的作品被不断完善。

在 1999 年出版的《火焰之纹章 圣战之系谱 TREASURE》的开发者访谈中，加贺无不遗憾地谈到了《圣战之系谱》剧本。原本的企划为三部曲，第三部的故事是在游戏最终 BOSS 尤里乌斯死后，以揭露世界观中的重要设定“十二魔将”的真实而展开，但由于整个故事构架太过庞大，IS 的人力物力难以满足加贺的整个构思，因此该企划遭到了项目总负责人横井军平的大幅删改，不仅第三部剧本被整体删除，游戏系统也被迫简化，使得《圣战之系谱》最终以这样的“半成品”姿态展现在世人面前。但瑕不掩瑜，厚重的剧本和世界观，极富乐趣的游戏系统，加之精美的人设与最大程度压榨 SFC 机能的画面音乐，已经足以吸引了大量玩家如痴如醉地攻略与研究着这部作品，也奠定了本作在火纹系列中最出色杰作之一的地位。

火纹人物志——辻横由佳



京都府出身，长期任职于 IS 社的游戏音乐作曲家，参与了火纹系列历作的编曲，著名的火纹系列主题曲《ファイアーエムブレムのテーマ》便是出自她之手。虽然在 2000 年从 IS 社离职，但是她依然以自由音乐人的身分继续和 IS 保持合作至今。她是迄今为止惟一一位参与了火纹系列全部 14 部作品开发工作的制作人。

《火焰之纹章 多拉基亚 776》

发售日：1999年8月28日（软件拷贝业务），2000年1月21日（卡带版）
机种：SFC　销量：10.6万（卡带版）

《圣战之系谱》发售之后近三年的时间内，火纹系列陷入了沉寂。在这三年中，日本的主机硬件市场发生了改朝换代的变革。统治了日本硬件市场十余年的任天堂被索尼的 PlayStation 拉下了王座，而后续主机 N64 的失败也导致了 N64 版火纹的企划胎死腹中。加贺昭三本期望依靠 N64 的强大机能，制作一款能够让其心目中的火纹世界观以完全形态表现出来的作品，但在这样的业界环境下，也只能暂时被迫收起野心，默默地按照任天堂的指示继续制作 SFC 游戏。1999 年，火纹系列的第五作《多拉基亚 776》作为配合任天堂最新推出软件拷贝业务的游戏作品而推出，是《圣战之系谱》的外传。由于对《圣战之系谱》剧情、角色与世界观进行了大量的补充，《多拉基亚 776》以《圣战之系谱》中下部高人气角色——乔安和艾丝玲的儿子利夫王子为主角，详细描述了他在《圣战之系谱》第 6 章到第 8 章的时间线期间，带领自己的队伍解放祖国连斯塔，并与横越沙漠的塞利斯解放军汇合推翻了帝国与罗普特教团在北多拉基亚的统治的故事。本作剧本进步之处，是加贺对过去火纹系列中强调的英雄史观进行了反思，更多地从平民和普通人的角度，来重新审视战争的意义。

《多拉基亚 776》以其高难度的关卡设计和捕获同行等崭新系统的加入，又给游戏带来了许多崭新的玩法。由于游戏的资金和武器非常紧张，逼迫玩家必须活用偷盗和捕获系统从敌人手中缴获武器，加上关卡和地图设计得非常出色，本作一度被认为是难度最高的火纹作品。由于受到的欢迎超出预期，任天堂于 5 个月后发售了卡带版。至今，《多拉基亚 776》在火纹系列中，依然被视作系统与关卡设计达到了极致的代表作品。







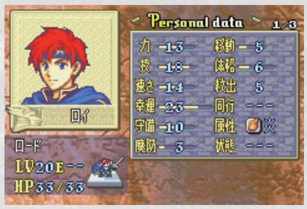
《火焰之纹章 封印之剑》

发售日：2002年3月29日
机种：GBA
销量：34万5574











追求艺术品质的游戏制作人与追求商业利益的游戏公司因为理念相悖而分道扬镳的例子在日本游戏业界并不罕见。在完成了《多拉基亚 776》的开发工作之后，加贺昭三也走上了同样的道路，从 IS 退社并自立门户。所幸包括成广通在内的其他核心成员并未受其影响。紧锣密鼓地开发着下一部火纹作品。虽然在家用机领域已经无法恢复昔日荣光，但是任天堂在掌机领域依然有着绝对的统治力。系列第六作《火焰之纹章 封印之剑》在 GBA 平台的推出，标志着火纹系列的发展进入了一个全新的时期——后加贺时期。以成广通为核心的制作团队选择了较为稳健的制作思路：系统方面保留系列传统与精华，坚持稳中求变，以期在保留老玩家的同时能够吸引新玩家进入。《封印之剑》就是在这样的整体思路下推出的新作。

《封印之剑》故事发生在名为艾雷布的大陆上，主角是位于两大强国艾特鲁利亚和贝伦之间的菲雷侯爵领的侯爵之子罗伊。他代替病中的父亲，带领着部下出征抵御贝伦王国的入侵。虽然故事初期的走向以及许多角色的设定大量借鉴了《纹章之谜》，但是在终盘了解了作为反派 BOSS 的贝伦国王的目的，以及揭开了千年以前"人龙战争"的真实之后，《封印之剑》的故事不再拘泥于加贺时代的光与暗、正与邪之争，而是着重探讨了不同种族之间的斗争与共存，可以说是火纹系列剧本大胆创新，逐步摆脱旧加贺风格影响的一个标志。

《封印之剑》另一大创新系统就是支援系统。作为《圣战系谱》中恋爱系统的改良，等级制的支援系统化，丰富的角色形象刻画以及角色之间羁绊的大量支援对话成为了日后火纹系列的标配。支援也不再局限于异性之间，同性之间一样可以产生支援。系统方面以《纹章之谜》的系统为主，加入了类似《多拉基亚 776》同行系统的救出系统。类似《纹章之谜》的多结局设计、分支路线和大量的外传，也可看出制作组并未因本作是掌机作品就敷衍了事，而是确实以一款正统新作的标准下足功夫开发的。而且《封印之剑》也充分挖掘了 GBA 的机能，鲜艳的像素画面与流畅的战斗动画并不逊色于家用机上的作品。虽然游戏系统上进行了各种简化，如删除了特技、骑兵的再移动以及 776 的捕获，同时人设的低幼化也遭到了一定的非议，但本作也确实在一定程度上改变了传统火纹系列给人硬派与核心向的印象，为之后火纹系列发展的新方向奠定了基础。

《火焰之纹章 烈火之剑》

发售日：2003年4月25日
机种：GBA
销量：27.2万







《封印之剑》所受的好评给了火纹制作组很大的鼓舞，因而在《封印之剑》发售后不到一年，火纹系列的第七作《烈火之剑》就迅速公布，并在公布 3 个月后就正式发售，与前作相隔仅一年零一个月。对于火纹系列的粉丝来说，能够玩到新作自然令人兴奋，但是同样担心火纹系列会就此走上量产时代，游戏品质是否会因此下降的人也不在少数。所幸《烈火之剑》作为前作《封印之剑》的前传，以其出色的剧本和对前作系统的全面完善，得到了玩家们的一致认可。

游戏以前作主角罗伊的父亲艾利乌德和女主角莉莉娜的父亲海克特尔为主角，描述了《封印之剑》20 多年以前的故事，可以说是《封印之剑》的前传，其中不少角色都与《封印之剑》中的我方角色有着亲子或师徒等关系。除了这两位主角之外，《烈火之剑》还加入了一位女性主角——基亚兰公女琳，三位主角带来了三条不同视角的剧情路线，流程可谓相当丰富。而另一个创新即是军师系统，玩家可以用自定义的名字和生日等资料，在游戏中制造出一个能够代入的分身，以一个旁观者的角度与三位主角产生剧情上的互动。由于玩家自创的军师并不能出战，这个系统在《烈火之剑》中实质上存在感并不强，后面几作也没有被采用，但却并未被制作组们遗忘，一直到《新·纹章之谜》和《觉醒》中进化成了自创主角系统，成为了吸引新玩家的众多要素之一。

本作在系统方面全面改善平衡性，增加大量新职业，加入天气对战斗的影响，而整个琳篇的 10 章剧情更是历代最贴心的教学章节，对于新人来说绝对不会再有无法上手的状况。而从艾利乌德篇开始剧情进入主线，艾利乌德为了寻找下落不明的父亲而踏上了旅途，途中







结识了琳，与好友海克特尔合流，并卷入了一场影响整个艾雷布大陆命运的阴谋之中。通关后可以继续选择海克特尔篇，以海克特尔为主角视点展开剧情，虽然基本剧情路线和艾利乌德篇一样，但同时也有不少关卡为海克特尔篇特有。《烈火之剑》的剧情风格是整个火纹系列里最为异类的一作，因为本作是整个系列惟一不是以战争为剧情主题的。整个故事中玩家所面对的反派只是一个暗杀组织而已，虽然这一点遭到了不少玩家的批评，认为游戏的格局太过小气，但是以“种族的共存和家族的羁绊”作为剧本主旨的《烈火之剑》对角色的出色刻画还是得到了玩家的一致认可。其中海克特尔这个主角更是一反系列王道主角模板，以其直爽豪迈的个性得到了玩家们的一致喜爱，成为火纹系列里最受欢迎的主角之一。

同时《烈火之剑》是系列中首次发行了海外版的一作，这标志着火纹系列正式跨出了走向世界的第一步。时至今日，商业上取得空前成功的 3DS《觉醒》的总销量中，海外销量所占比例近 70%，火纹系列已经成为在全世界拥有广泛受众的世界级游戏品牌，重新回顾当年《烈火之剑》向海外走出的这一步，其意义可谓深远。

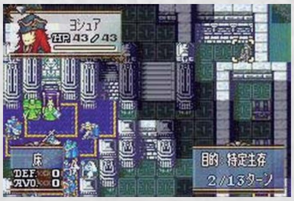
《火焰之纹章 圣魔之光石》

发售日：2004年10月7日
机种：GBA
销量：23.3万









《火焰之纹章 圣魔之光石》的公开颇为出人意料，因为早在 2004 年上半年，任天堂便公开了在其最新的家用主机 NGC 上的火纹系列最新作《苍炎之轨迹》的情报。正当所有火纹系列爱好者们都在翘首以盼这部再次回归家用机的火纹系列的全新作品时，7 月份任天堂再次紧急公开了火纹系列在 GBA 上的第三作《圣魔之光石》，并在 3 个月后就迅速发售。《圣魔之光石》的世界观与《封印之剑》《烈火之剑》并无任何关联。故事发生在一片叫做马克・维鲁的全新的大陆上，鲁内斯公国的王子艾弗拉姆和公主艾瑞柯为了抵御大国古拉德的入侵而开始了各自的旅程。虽然剧本再次回归了王子 / 公主复国记的题材，但是缺乏足够深度的背景设定，让本作的剧情显得有些苍白。或许是 IS 主力都在开发《苍炎之轨迹》的缘故，本作的赶工痕迹非常明显，剧本长度仅有 21 章，为 GBA 三部曲最短。虽然有男女双主角设定，但总共也只有 6 章剧情不同，外传剧本更是只有可怜的 1 章。或许是为了弥补游戏流程上的不足，在游戏系统上，当年《火焰之纹章外传》的大量要素再度回归：可自由移动的大地图、无限练级的设计、各种魔物系敌人、分支转职系统以及部分职业特技回归，这些设定保证了本作有着很高的耐玩度。但是整体创新的不足，剧本方面的赶工，掌机作品推出过于频繁，引擎素材的重复利用，这些原因使得《圣魔之光石》在销量上出现了不小的缩水。这也导致了任天堂对《圣魔之光石》后续价值开发的态度颇为冷淡，《圣魔之光石》成为了火纹系列里绝无仅有的在剧情、人物、世界观上完全独立，没有任何续作或是与之有联系的衍生作品的一作。

在这之后，尽管任天堂的新一代掌机 NDS 依然在掌机市场上一枝独秀，但是掌机版的火纹作品就此销声匿迹，时隔 4 年之后的 2008 年，《新・暗黑龙与光之剑》的公布才让火纹系列再次在掌机平台上亮相。

《火焰之纹章 苍炎之轨迹》

发售日：2005年4月20日
机种：GC
销量：15.6万

《苍炎之轨迹》的公布几乎可以称得上是众望所归，作为火纹系列 15 周年的纪念作品，继《多拉基亚 776》发售 6 年之后再次回归家用机平台的新作，系列第一次完全 3D 化……这部作品从公布之时起就承载了粉丝们极高的期待，而事实上《苍炎之轨迹》也确实没有让期盼已久的玩家们失望。由于采用了容量达 1GB 的 GC 特制光盘作为载体，火纹系列第一次加入了声优配音，第一次在片头片尾以及重要剧情都采用了 CG 动画演出，加上流畅而富有张力的 3D 战斗画面，这些都给众多火纹系列的玩家们带了耳目一新的感受。知名画师北千里负责的角色设定至今也被众多火纹粉丝认为是整个系列的最佳人设。

游戏剧情上继续由《烈火之剑》的剧本作者 Ken Yokoyama 担当，虽然仍是强调以不同种族间的矛盾与共存以及家族的羁绊作为主题，但由于加入了“兽人”这一全新的设定，整个故事剧情又被注入了许多新鲜的元素，并且塑造出了艾克这位在火纹史上人气堪比玛尔斯的主角。佣兵团出身的艾克一度是火纹系列中最草根的主角（虽然在剧情会得知其实艾克也是神将之后），从救助了亡国的公主开始，在人类王国和兽人部族之间周旋，一步步地变强，经过各种征战最终成为了帮助公主复国的英雄。作为一个纯粹的战士，剧本着重刻画艾克与众多英雄和兽族王者之间的惺惺相惜，这在火纹系列中也是从未有过的主角形象。











兽人也不仅仅是重要的剧情元素，其独有的“兽化”能力也成为了游戏系统的重要组成部分。兽人族包括了猫、虎、狮子系等猫耳系，鸟、鹰、鹭等鸟人系，以及作为系列代表的龙族。可加入角色中兽人族的角色也占了我方角色的很大比例。另外在延续了 GBA 三作的基本系统的同时，特技系统回归，生理曲线、固定成长等新要素的加入也为游戏增色不少，而关卡设计水准向《多拉基亚 776》回归，最高难度的设计令人着迷。在商业销售方面，《苍炎之轨迹》与同期发售的《泪之指轮传说》续作《贝尔维克传说》之间的正面对决一度成为了 SRPG 爱好者们津津乐道的话题。由于 GC 平台在日本市场上的表现始终低迷，《苍炎之轨迹》的最终销量也始终不尽如人意，但是其在日本中古市场保持高价，也证明了玩家们对其品质的认可。

《火焰之纹章 晓之女神》

发售日：2007年2月22日
机种：Wii
销量：17.1万



《苍炎之轨迹》在剧本上留下了大量的伏笔和未解之谜，这也让通关的玩家认为续作的公开并不会太过遥远。不过即便如此，2007 年 2 月 22 日发售的新作《晓之女神》距离前作也已近两年了。《晓之女神》的故事发生在《苍炎之轨迹》3 年之后，以米卡娅、艾琳西亚、艾克三位主角不同的视点开展故事，米卡娅篇的主线是反抗帝国占领军的暴政，艾琳西亚篇则是平定国内





内乱。通过这两部的铺垫，引出了人类帝国与兽人部族之间的全面战争，而上作主角艾克也再一次出场，他为了平定战乱拯救世界而开始新的征程。全部总共 4 部共超过 40 章的庞大剧本再次让《晓之女神》成为了火纹系列又一部大手笔的旗舰新作。

《晓之女神》的剧情对《苍炎之轨迹》留下的各种谜团做出了解答，给整个提利乌斯大陆的传说画上了圆满的句号，而主角艾克的形象更是在本作得到了进一步神化。本作的美术水准相比《苍炎之轨迹》又有了长足的进步，不仅战斗动作更为流畅，几乎每个角色都有其特定的角色建模，CG 动画的份量更是数倍于《苍炎》，同时《晓之女神》对于《苍炎之轨迹》的系统进行了完善和强化，最上级职业和各种强悍奥义的加入虽然在一定程度上影响了平衡，但也令玩家大呼过瘾。虽然整部作品制作诚意极高，但遗憾的是 Wii——这台游戏业历史上最成功的主机在日本市场上庞大的装机量并未对《晓之女神》的销量带来太大帮助，《晓之女神》也成为了迄今为止火纹系列在家用机上的绝唱。







《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》

发售日：2008年8月7日
机种：NDS
销量：26.3万



《苍炎之轨迹》和《晓之女神》虽然在游戏素质上得到了玩家们的普遍好评，但是销量上的低迷让火纹系列第二次陷入了迷茫期。2008 年 8 月，时隔 4 年之后火纹系列又一次回归到了掌机平台上，《新·暗黑龙与光之剑》作为 1994 年《纹章之谜》上部《暗黑战争篇》的重制版登陆 NDS，成为了火纹系列的第 11 部作品。画面、音乐、系统全部重制，加入讲述玛尔斯祖国灭亡的序章，而《纹章之谜》中删除的 FC 初代角色关卡回归。本作重制诚意可谓良心，但是却出现了两个哭笑不得，令人难以评价的问题：一个是“角色献祭”系统，游戏中有需要玩家强制我方角色去送死的剧情，以及一部分新增角色的加入条件是我方队员死亡离队人数超过一定数量。对于大多数以“perfect play”为目标的老玩家来说，这个设定可以说难以令人接受。另一点则是全新的人设画风，由于游戏中的角色头像采用了插画师 okome 偏写实的画风，导致了这个大饼脸画风的面瘫玛尔斯与 SFC 原作差别太大，其他角色也都没有好到哪里去，以至于 NDS 上复刻的这两部作品被国内玩家冠以“大饼脸 FE”的称号（尽管续作《新·纹章之谜》对角色人设进行了修正）。这两点极大地影响了本作的评价，使得本作成为了整个火纹系列中受到非议和恶评偏多的一作。





《火焰之纹章 新·纹章之谜～光与影的英雄～》

发售日：2010年7月15日
机种：NDS
销量：27万

对于火纹系列粉丝来说，《觉醒》的成功已然让火纹系列获得了新生，但是在《觉醒》两年之前发售的《新·纹章之谜》对《觉醒》的影响也不可忽视。虽然《新·纹章之谜》只是继《新·暗黑龙与光之剑》之后，1994 年《纹章之谜》的下半部《英雄战争篇》的重制作，但是自创角色系统和角色即使被打倒也不会永久离队的休闲（Casual）模式的推出，却暗示着《新·纹章之谜》相比过往系列跨出了非同寻常的一步，彻底为轻度玩家降低门槛并探索各种商业化包装的可能性。制作组首先努力修正了上一作被恶评的人设，而且邀请了《攻壳机动队》原作者士郎正宗，执







●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
强作袭来
爱与勇气的25周年





笔一部分重要角色，如黑骑士卡缪的人设。但由于前作人设给人印象太过深刻，本作仍然没有逃脱“大饼脸FE”的称号。自创角色系统是《烈火之剑》里的军师系统大幅强化后的形态，能够让玩家自定义一个作为玩家分身的游戏角色，在故事中和玛尔斯王子并肩作战。同时本作继承了前作系统上的优点，取消了不明所以的“角色献祭”系统，收录了前作所有新增角色以及《BS阿卡尼亚战记》的四章剧情内容，是一部完成度很高的作品。然而本作区区27万的销量并未让火纹系列的困境有太大改变，甚至连海外版都没有发售。尽管如此，《新・纹章之谜》做出的各种改变却已悄然为《觉醒》的成功打下了基础。

《火焰之纹章 觉醒》

发售日：2012年4月19日
机种：3DS
销量：45万（日本），179万（全世界合计）

2011年，任天堂最新掌机3DS的发售，也再一次给火纹粉丝们带来了期待。玩家们纷纷猜测，究竟能在这部最新掌机平台上看到怎样的火纹作品呢？随着这款名为《觉醒》新作的正式发售，玩家们看到了一款到处散发着熟悉味道的火纹作品——依然是熟悉的主题音乐，依旧是诸如蓝发王子、保姆骑士、小红小绿骑士的人物组合；以“系列的集大成之作”为口号进行宣传，汇集历代各作受欢迎要素的游戏系统：初代的经典战棋体系，外传和圣魔的大地图自由移动以及自由战练级，GBA三部曲开始的支援系统结合系谱的结婚生子，系谱与苍炎的特技，圣魔的转职分支，新暗黑龙的兵种横转，新纹章之谜的Casual模式和自创主角系统以及全新设计的双人组队系统等等；声优阵容包括杉田智和、小野大辅、子安武人、阿澄佳奈等许多当红声优；充分利用裸眼3D功能绘制的具有立体感的地图以及流畅的3D战斗画面也受到好评；而游戏发售后连续配信的历代经典角色队伍也唤起了大量老玩家的情怀。《觉醒》日本国内近50万的销量一扫前几作的颓势，再一次掀起了一股火纹的热潮。同时由于出色的本地化工作，《觉醒》海外版也成为了有史以来最成功的火纹作品海外版，IGN给本作打出了高达9.5分（满分10分）的评分。截止到2015年5月，《觉醒》的日版与海外版销量合计已达179万，至少在商业销量方面，其在整个系列中最为成功的一作的地位已然无可动摇。

事实上，根据《if》发售前的开发组成员访谈得知，由于火纹系列在商业销量上的持续低迷，任天堂高层已经准备彻底终止这个系列的延续。因此《觉醒》原本已被内定作为系列的最终作进行开发，但这也使得制作组卯足了劲，为了不留遗憾，“把一直以来想做而没有做的内容全部做进去”，抱着这样的想法，才有了这款“集系列大成之作”的诞生。当IS的开发人员们正忐忑不安地等待着任天堂下达系列终止的正式决定时，等来的却是任天堂营业本部部长一句“准备什么时候开发续作”的询问。出乎意料的商业成功挽救了这个系列的命运，玩家们也终于能够继续期待IS推出新的火纹作品。

《觉醒》获得巨大商业成功的原因，并不仅仅只是汇聚了系列历代受欢迎的要素，更重要的原因是IS及任天堂对本作进行了迄今为止从未有过的商业包装与开发：邀请了知名画师**コザキユ－スケ**担任本作人设，靓丽而时髦的角色设定迅速吸引了许多未接触过火纹系列的玩家；剧本引入了时下流行的时空穿越与轮回的要素；角色性格刻画更是走起了流行ACG的路子，以中二傲娇毒舌病娇等流行ACG题材里的角色属性作为模板来刻画人物；自创主角可以和所有角色形成支援甚至结婚的设定更让玩家有在玩恋爱游戏的错觉。这些设定吸引了大量女性玩家以及以前没有接触过火纹系列的玩家购买本作，为火纹系列粉丝群体注入了大量新鲜血液。本作不可不提的是还有数量众多令人瞠目结舌的收费DLC，全部购买的话开销远超游戏本体。大量收费DLC虽然饱受非议，但也给任天堂带来了巨大的商业收益。游戏发售5个月内DLC下载次数就超过了120万次。《觉醒》游戏周边的种类也不再局限于以往的书和CD，各种挂件、粘土、手办亦层出不穷。过度的商业开发和对历代品牌的消费也让一些系列老玩家开始对本作感到陌生，似乎这已经不是他们所熟悉的那个火纹系列了，但是在SRPG这个游戏类型整体都在业界中举步维艰，大量名作的续篇都已成为“有生之年系列”的当下，火纹系列想要得以存续，必须要做出改变以适应玩家和市场的需求。无论受到好评还是非议，《觉醒》所做的这一切改变最终都让火纹系列顽强地在游戏业界生存了下来，同时也为今后系列该如何发展指明了方向。







结语

至本文完稿时，于6月25日发售的最新作《if》在日本销量已经超过40万，在《觉醒》获得了巨大成功，把握住了火纹系列能够存续下去的可能性之后，《if》又是一部进行了颠覆性改革的新作。虽然对于本作的系统、剧情以及版本分割销售商法，玩家之间依然有着诸多争议，但是从目前来看，至少在日本本土，《if》的商业销量超过前作已无悬念。同时《if》已确定明年于欧美地区发售，希望届时全球销量能够再接再厉更进一步，让世界各地的更多玩家能够接受和喜欢上火纹系列。



ファイアーエムブレムif

文 乙太&初心者 美编 心の永恒

《火焰之纹章 if》终于在前作的3年后与玩家们见面了，本作既延续了前作《觉醒》中的诸多设定，也在此基础上加入了不少新要素，更是系列首次采取双版本形式发售的作品。面对这样一款全新的作品，即便是老玩家也会有疑惑之处，本次攻略将着重对于本作在系统上的更变点进行解说，并带来了双版本的主线关卡攻略，希望能对大家有所帮助。

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国	Nintendo	策略角色扮演
3DS ファイアーエムブレムif 白夜王国・暗夜王国		日版
2015年6月25日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为各4700日元		

基本系统

基本操作

按键	城池	战场	战斗
十字键	移动	光标移动	选择视角模式
滑杆	移动/转换视角（观察模式）	光标移动	转换视角
A键	确定	确定/查看敌人攻击范围	快放战斗动画
B键	返回	返回	暂停战斗动画
Y键	加速移动	加速光标移动	慢放战斗动画
X键	整备菜单	显示全体敌人攻击范围	–
R键	缩放镜头	缩放镜头	–
L键	观察模式	切换下一单位	（长按）快速开关战斗动画
START键/SELECT键	城池菜单	跳过	跳过

特殊操作

按键	效果
↓+A键	快速对话
L+R+START键	重启游戏至标题画面

自定义主角

本作可以进行主角的自定义，自定义内容包括了外形与特征两部分。外形的自定义分为性别、体格、发型、发色、长相以及声音，这些设定并不会对角色的能力有所影响，玩家可以按照自己的喜好自由设定。特征的设定比较重要，包括长处、短处以及素质三个部分，长处能够让一项能力值获得加成，短处则会导致一项能力值下降，素质则决定了主角在进行横向转职时的兵种。下面将会给出所有长处和短处所对应的能力值加减让各位玩家进行参考，笔者在这里推荐玩家长处选择防御或魔防，短处则选择对角色性能影响最小的幸运，至于主角的素质，玩家可以根据主角需要学习的技能来选择最先需要转职的兵种。



长处对照表

名称	效果
健康	HP+3
力持ち	力+2
头が良い	魔力+3
手先が器用	技+3
素早い	速さ+2
运が良い	幸运+3
打たれ強い	守备+1
冷静沉着	魔防+1

短处对照表

名称	效果
病弱	HP–2
非力	力–1
钝感	魔力–2
ドジ	技–2
怠け者	速さ–1
运が悪い	幸运–2
打たれ弱い	守备–1
暴走しがち	魔防–1

© 2015 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

难度与模式

与《火纹 觉醒》一样，玩家在开始游戏前需要选择适合自己的难度与模式，本作的初始可选择难度依然为**ノ－マル**、**ハ－ド**以及**ルナティック**三种。其中**ノ－マル**难度是面向系列初级者的难度，敌人的能力和装备都比较一般，玩家并不用进行过于复杂的思考就能愉快地进行游戏。**ハ－ド**难度面向的是有一定经验的玩家，装备有特效武器的敌人会增多，能力值也有所提升，玩家往往需要更多地考虑克制关系与兵种搭配才能顺利进行游戏。**ルナティック**难度面向的是想要挑战高难度的系列老玩家，该难度下角色的数值成长在初期已经固定，玩家不能通过凹点来改变角色的最终能力值，在实际攻关中，玩家的行动需要十分谨慎，只要有一点偏差就可能导致满盘皆输。除此之外，在**ルナティック**难度下通关一遍游戏后，**ルナティック＋**难度便会解锁，该难度继承了**ルナティック**难度的特性，而且敌人将会更为变态，玩家想要顺利通过的话，除了需要缜密的思考计算，还需要良好的运气。玩家在章节之间的大地图上可以对游戏难度进行向下调整，不过一旦进行了向下调整，玩家就不能把游戏调回之前的难度了。

选择完了难度，玩家还要选择适合自己的游戏模式，本作除了前作已经有的**カジュアル**模式和**クラシック**模式外，还增加了全新的**フェニックス**模式。**フェニックス**模式即不死鸟模式，只有在**ノ－マル**难度下可以选择，在该模式下，HP 降为 0 的我方角色会立刻在地图上复活，可以说是让游戏变得毫无难度的模式。**カジュアル**模式即休闲模式，是《觉醒》中开始加入的模式，我方角色在 HP 为 0 后并不算永久死亡，会在章节结束后归队，这也让玩家在游戏时有了一定的失误空间。以上两种模式均可以使用用于自由读取中断存档的“**フリ－セ－ブ**”功能，这也让玩家在行动失误时能够读档尝试其他选择，变相降低了游戏的难度。而**クラシック**模式便是系列传统的经典模式，该模式下我方角色 HP 为 0 后便会永久死亡，同时也不能使用“**フリ－セ－ブ**”功能，中断存档读取一次就会消失，追求系列传统玩法的老玩家可以考虑本模式。

版本差异

“白夜王国”篇和“暗夜王国”篇无论是关卡，还是加入角色都有着极大的区别，兵种和武器的风格也差异极大，“白夜王国”的角色为东瀛和风路线，武器和兵种外形都有别于传统的《火纹》系列”，而“暗夜王国”的角色则与系列的原本风格差别不大。除了关卡和角色外，两个版本的难度也会有所差异。“白夜王国”篇的可加入角色较多，主要角色多为下级兵种，可塑性较高，关卡难度相较“暗夜”低，而且能够通过反复挑战遭遇战来获得金钱和经验值，总体难度较低，比较适合系列的初心者以及休闲玩家。“暗夜王国”的可加入角色较少，主要角色多为上级兵种，关卡的难度较高，而且无法进行遭遇战，也就是说整个流程所能获得的经验值和金钱都十分有限，适合追求高难度的老玩家以及核心玩家游玩。

外传

本作外传的开启方式与前作类似，除了剧情开启的外传，其余外传都要通过让特定的角色结婚来开启。外传关卡既有双版本共通的，也有版本独有的。攻略外传关卡不仅可以用来赚取额外的经验值，还能获得强力的子代角色，因此在流程中优先提升角色的支援等级开启外传关卡是十分重要的，下面便给出全部外传关卡的开启条件，以及能够获得的角色。想要节省刷支援度的时间的话，可以让结婚后能解锁外传的异性角色进行结婚，这样就能一次解锁 2 个外传关卡了。



全外传一览

路线	关卡名	解锁条件	加入角色
共通	悲剧にさす光明	7章通过后	モズメ
	龙の血をもつ宿命	主角结婚后	カンナ
	歌姫と共に	アクア结婚后	シグレ
	斗わぬことの意味	ジョ－カ－结婚后	ディ－ア
	心通う時	サイラス结婚后	ゾフィ－
	愿いの草药	スズカゼ结婚后	ミドリコ
白夜王国	父の背を追って	リョウマ结婚后	シノノメ
	狩猎に导かれし道	タクミ结婚后	キサラギ
	サイゾウの名迹	サイゾウ结婚后	グレイ
	狩る者狩られる者	ニシキ结婚后	キヌ
	爱憎半ば	ヒナタ结婚后	ヒサメ
	眠り妨ぐもの	アサマ结婚后	ミタマ
	完璧な娘	ツバキ结婚后	マトイ
	秘术の果てに	ツクヨミ结婚后	シャラ
暗夜王国	秘めたる觉悟	マ－クス结婚后	ジ－グベルト
	囚われの王子	レオン结婚后	フォレオ
	守り守られる者	ブノワ结婚后	イグニス
	风变わりな亲子	フランネル结婚后	ベロア
	寂寥と嘘と喜びと	ハロルド结婚后	ルッツ
	究极最強の魔书	オ－ディン结婚后	オフェリア
	危機に咲く笑颜	ラズワルト结婚后	ソレイユ
	予期せぬ遭遇	ゼロ结婚后	エポニ－ヌ

遭遇战

遭遇战只有“白夜王国”篇才能进行，玩家可以通过在章间的大地图上进行选择进入。遭遇战会随着流程的推进而不断解锁，里面的敌人不仅能够用来赚取经验和龙脉值，还能从敌人身上获得能够换成金钱的“小判”。遭遇战能够反复进行挑战，不过每场遭遇战都必须付出一定的金钱才能进入。

战斗系统

相信《火纹》系列”的基本战斗系统大家都已经很了解了，一些常识笔者便不再过多说明。下面将会针对本作新增的或者是有所改动的系统进行介绍，让新老玩家能够更加方便地上手本作。

龙脉

龙脉是本作的新增要素，只有特定关卡中会出现，在地图上以不同颜色的火球表示，必须让特定角色站立到龙脉上后，选择“龙脉”指令才可发动，能够发动龙脉的角色为“暗夜王国”以及“白夜王国”的王室，王室成员姓名前会有王冠标志。不同关卡中龙脉的效果有所不同，主要功能是改变地形或在地图上施加特殊效果，合理运用的话可以让攻关轻松不少。

攻阵与防阵



攻阵与防阵系统可以说是前作小队系统的改良，使得游戏更具策略性。防阵理解起来较为简单，就是让两名角色组队，一名角色当作前锋，用来承受伤害以及进行攻击，另一名角色作为后卫，可以帮助前锋抵挡来自敌人的追击。此外，组成防阵的队伍还会拥有一条防阵槽，角色攻击或者受攻击防阵槽都会增长，当防阵槽积蓄满后，角色就会消耗防阵槽并抵挡下一组攻击以及追击（来自攻阵的追击也可抵挡），保护脆皮时十分实用。让一名角色移动到另一名角色旁，选择“防阵”指令后就能组成防阵，或者直接让一名角色移动到另一名角色上组成防阵（角色身旁必须有空位）。组成防阵之后可以通过“交代”指令来切换前锋和后卫，还可以通过“人交换”来互相交换两组防阵的后卫。值得注意的是，一名角色与另一名未行动的角色组成防阵，并不会消耗行动次数，这样就能利用防阵让一名重要角色移动更远的距离，而使用“人交换”指令后，主动交换的队伍还能执行除移动外的其他指令，“交代”指令更是不会影响任何其他行动，灵活性较高。不过玩家如果通过指令解除防阵的话，原本参加防阵的2名角色都会直接待机。

攻阵的使用方式是在一名角色进行攻击时，让另一名角色邻接，这样邻接的角色便会在原本的进攻后无视射程对敌人进行追击，不过伤害会比原本有所降低。由于攻阵的追击优先于敌人的反击，所以借助攻阵可以直接秒杀一些原本一击打不死的敌人，避免让进攻的角色受到伤害。此外，攻阵还能够让近战单位在相对安全的地方对敌人进行补刀。不过需要注意的是，攻阵的发起方必须为单一角色，而防阵中参与攻阵的角色则必定为防阵的前卫。

武器相关

本作的武器依然可以分为近战、远程以及魔法，不过取消了武器使用次数的设定。“暗夜王国”篇的武器依然为系列的传统种类，“白夜王国”篇的武器则改变了名称和造型，不过这些武器的特点和定位都与传统武器逐一对应，刀对应剑、金棒对应斧、剃刀对应枪、和弓对应弓、手里剑对应暗器、咒术（呪い）对应魔法。近战武器中，斧（金棒）伤害高但命中低，剑（刀）命中高但伤害较低，而枪（剃刀）则较为均衡。杖在本作中作为道具存在，并保留了使用次数的设定。

本作依然保留了武器熟练度的设定，而且回归了S级的武器熟练度，因此武器熟练度共有从E到S这6个等级。一般而言，只有使用单武器的兵种武器熟练度能够达到S，不过本作的新增兵种例外。熟练度需要通过不断使用对应的武器提升，熟练度等级提高后不仅能够装备更为强力的武器，还能获得一定的攻击与命中补正。需要注意的是，虽然杖在本作中变为道具，但依然也有着熟练度的设定。



相克关系

本作的武器相克关系变得相对简单，所有武器都被分为红、蓝、绿三种颜色，剑（刀）与魔法（咒术）为红色，斧（金棒）与弓（和弓）为绿色，而枪（剃刀）与暗器（手里剑）为蓝色。三类武器在克制关系上形成一个循环，红色武器克制绿色武器，绿色武器克制蓝色武器，蓝色武器则会克制红色武器。简单来说，在克制关系中有利的武器会获得攻击力与命中的加成，而不利的武器则会被降低攻击力与命中，所以除非实力压制，一般情况下尽量让角色遵从武器的克制关系进行攻关较为稳妥。

武器特效

武器特效也是《火纹》的传统特色之一，即便同一种类下的武器，也会拥有其独特的效果。最普通的效果为各种能力加成或降低，比如银系武器在使用后会降低角色自身能力，暗器会降低敌人的能力。不同的武器追击效果也有所不同，比如钢系武器不易发动追击，而部分带有破衣（服剥ぎ）效果的武器则有利于追击等。此外，对于特定兵种或特定武器的特效武器也依然存在，比如**アーマーキラー**对重甲系有特效，**ビーストキラー**对兽系（如骑士等）有特效等等。游戏中的武器特效繁多，由于篇幅的原因无法一一列举，有机会的话会在之后的研究中进行补充。

角色养成

兵种与转职



兵种与转职一直是系列在角色养成部分的特色系统之一，本作的两个版本虽然兵种不相同，但是想要了解他们的特性并不困难。“暗夜王国”篇的除了新增的兵种外，原有的兵种与前作差别不大，而“白夜王国”篇的兵种虽然在名称和造型上均为全新，但每一个兵种基本都能在“暗夜王国”篇中找到定位与之相似的兵种，玩家也可以根据兵种擅长的武器，以及其兵种技能选择自己想要培育的角色。一般情况下，传统的下级兵种转职上级兵种的设定与前作一样，玩家只需要让10级以上的下级兵种使用“マスタープルフ”，就能让其在两个特定的上级兵种里选择一个进行转职，转职后的角色会变为1级，而上级兵种的等级上限依然为20级。与前作不同的是，本作的下级兵种一旦转职成为上级兵种，就不能再转职为下级兵种，但是可以通过其他转职道具进行横向转职，以便习得其他兵种的技能，不过角色的等级会保留。

本作的横向转职设定与前作差别较大，因此在这里详细说明一下。当一名角色为下级兵种时，可以通过使用“パラレルプルフ”让其转职为素质相似的特定下级兵种（如骑士（ソシアルナイト）进行横向转职的话，则会变为同样擅长剑的佣兵（マーシナリー）），横向转职后角色的等级并不会发生变化，如果此时再次进行横向转职，就能退回该角色原来的兵种。如果是上级兵种进行横向转职的话，其可选的转职方向不仅包括了其下级兵种的可转职的另一个兵种，还会包括该下级兵种横向转职对象所能转职的上级兵种，也就是说可选兵种有3种。因此，通过上级兵种间的横向转职来学习实用技能是一个不错的选择。值得一提的是，

玩家还可以通过“マリッジプルフ”或“バディプルフ”，让一名角色直接横向转职为与其支援等级为S或A+的角色所对应的兵种，这也是学习其他兵种技能时的简便转职方法。值得注意的是，子代角色在进行横向转职时，能够直接选择亲代角色的兵种。

除了一般的兵种外，本作中还存在如女仆、舞女等较为特殊的兵种，他们并不能进行下级到上级的转职，不过等级上限为40级。当然，所有角色的等级上限均可以通过使用道具“エターナルプルフ”进行解放，最高等级为99级。

技能

技能可以说是本作必不可少的系统，合理的技能搭配往往能够弥补角色在能力值上的不足。技能分为角色固有技能与兵种技能，固有技能每名角色只有一个，并且不能被其他角色习得。兵种技能需要提升角色等级习得，下级兵种1级时会习得第1个技能，10级时习得第2个；上级兵种在5级时会习得第1个技能，15级时习得第2个。每个兵种习得的技能是固定的，不过想要习得其他兵种的技能也并不困难，比较简单的有三种方法，第一种方法是通过让角色横向转职，横向转职后如果等级未达到习得技能的要求的话，则会按照原等级习得技能，如果已经高于习得技能的等级了的话，之后每升1级便会习得1个技能。如果一名上级兵种进行了横向转职，而所转兵种的下级兵种的技能未被习得的话，便会首先学习下级兵种的技能，再学习上级兵种的技能。总之，想要通过横向转职学习技能的话，首先习得原本兵种的全部4个技能，在15级时立刻进行横向转职是最好的。除了第一种方法外，子代角色还能够继承亲代角色的技能，不过能够继承的技能只有1个。在玩家进入子代角色外传时，子代角色会随机从双亲所装备的最后一个技能中继承一个，所以玩家必须把想要给子代继承的技能装备在技能栏的最后一位，之后再进入外传。第三种方法比较简单粗暴，那就是通过访问其他人的**マイキャッスル**并进行**マイキャッスル**战，成功制压后就能从对方角色身上习得一个技能，不过同一个**マイキャッスル**每天只能继承一次。



支援等级・结婚

本作中支援等级的设定依然存在，支援等级最低为C，一般来说，同性之间支援等级最高为A+，而异性之间最高为S，不过特定角色能够与同性的支援等级达到S。一名角色只能与一名同性达成A+的支援等级，也只能与一名异性达成S的支援等级，达成之后，其他角色与其的支援等级最高也只有A了。想要提升支援等级，必须先提升角色之间的好感度，提升好感度的方法多种多样，在战场中，可以通过组成防阵后的行动、实行攻阵，以及互相使用道具（比如杖）来提升好感度，而在城池中，主角能够通过各种设施以及赠送饰品的方法提升与其他角色的好感度。当好感度到达一定程度后，玩家就可以在整备画面中进行“支援对话”了，两名角色进行一次支援对话后，其支援等级便会提升。值得注意的是，每一个章节之间，任两名角色都只能提升一次支援等级。



提升支援等级不仅能够让角色之间获得更强的支援补正，支援等级达到S的异性角色还会触发告白与结婚事件，之后就能够在外传中获得对应角色的子代角色。

此外，玩家还可以通过特定的转职道具，使支援等级达到S或A+的角色转职为对方的兵种。因此，积极地提升角色之间的支援等级，也是在提升队伍的整体战斗力。值得注意的是，通过捕获加入的原敌方角色并不会与其他角色产生支援效果，也不会有支援等级。

城池系统

前期剧情完成后，章与章之间就会进入异世界的城池。城池系统包括了前作中的随机对话要素，可以获得随机道具或者增加羁绊度，有时还要选择饰品赠送，提高主角和队员的羁绊度。在城池内分为了4个时间段，每个时段内会刷新固定资源或者是随机对话，看到感叹号过去调查就可以使用设施或者进行队员互动。此外玩家可以对城里的建筑物进行布置，这会影响到玩家与玩家之间进行的城池攻防战。

白夜版本和暗夜版本基础设施大同小异，都要通过章节进度解锁，用每场战斗后拿到的龙脉值来进行建设，但是石像类等部分建筑差别较大，在攻防战中会产生不一样的作用。



水晶玉

在初始位置旁边的水晶玉中，可以对通信内容进行设置。

1.数据更新

将自己的城池数据上传到网络，更新自己的名片，供其他玩家下载。

2.城池访问

通过各种方式搜索网络上的其他玩家的城池并进行访问。比如输入其城池地址（数字串）、按排名搜索或者访问好友的城池。

3.收信箱

接受其他玩家在访问自己的城池时进行的互动信息，比如他们赠送给自己的饰品和各种评价。

4.我的队伍

对防卫战时我方的队伍进行配置和测试。自己的名片信息也可以在这里更改。

5.通信交流・对战

进行本地4人联机，互相访问城池，或者存档后进入标题菜单的“エクストラ”，进行联网在线对战等。

6.amiibo

读取amiibo周边。

7.联动奖励

购入其他故事线DLC之后可以获取特殊转职道具等物品。

8.通信设定・情报

开启和关闭各种通信功能，或者查看自己的城池地址。

基本设施

按 START/SELECT 键唤出菜单，可以进行设施的建造升级和更改整个城池的外观。在布置建筑的时候可以选择门口的朝向，而部分设施的门口就是在防守战时角色的初始位置。建造和升级设施所需的龙脉值通过胜出战斗即可获取。此外也可以移动已有设施的位置或者将其撤去，注意在拆除消耗龙脉值的建筑后，龙脉值将不会返还。

●マイルーム（昼、夜）

跟有爱心符号的角色玩触摸小游戏，提高羁绊度。结婚后会有特殊的事件。另外可以在这里更改主角的发型。设施升级效果为增加防卫侧全员造成的伤害值。

●リリスの神殿

供奉食材升级星龙，增强其防卫战的能力，有时还会获得金块。星龙在防卫战中会作为友军对我方单位补血。食材对应了各种能力值。设施升级效果为增加星龙的能力提升上限。

●旅人の广场

擦肩通信的玩家会出现在广场中，对话进行城池互动或者让其离开，还可以登记其名片并在揭示板中查看。设施升级效果为增加玩家的人数上限。

●资料馆

在角色之间进行占卜，或者回顾游戏内的动画、音乐、角色设定和所有支援对话。设施升级效果为减少防卫侧全员受到的伤害值。

●食堂

使用食材制作料理，给队伍成员增加食材对应的能力值，效果持续到下一场战斗结束时。料理增加的能力值上限为 2，但有时候会因为制作者而增加额外的能力加成。能力发生变化的成员会在食用后列出来。设施升级效果为增加防卫侧全员的命中。

●牢屋

容纳战斗中使用俘虏命令获得的单位。使用素材招募俘虏成为队员，选择“说得”可以减少素材的消耗量。设施升级效果为增加俘虏的容纳人数，以及增加防卫侧全员的必杀。

●斗技场

选择素材进行赌博，战斗胜出会获得加倍的素材，战斗失败则是输掉赌注。设施升级效果为增加连战次数，即奖励翻倍，但连战的风险也会加大。攻防战中该建筑无法破坏。

●温泉

泡温泉的时候有可能会发生小事件，但并没有什么特殊效果。设施升级效果为增加一起泡温泉的人数。

●武器屋

贩卖各种普通武器。根据店员使用的武器，相应的种类会有价格优惠。设施升级效果为增加高级武器。

●道具屋

贩卖杖、伤药、能力提升和转职道具。店员可以使用杖的话，杖的价格会打折。设施升级效果为增加高级道具。

●クジ引き屋

在这里可以抽奖，获得道具或武器。攻防战中不可破坏。设施升级效果为增加高级物品的奖励。

●炼成屋

用两把相同的武器合成为一把更强的武器，需要消耗矿石。矿石可以在这里以 5 颗换 1 颗。炼成出来的武器可以在这里更改武器名字。攻防战中不可破坏。设施升级效果为增加强化的上限。

●アクセサリ-屋

消耗各种素材购买饰品，根据店员会有优惠。装备的饰品可以在攻防战中提供能力加成。设施升级效果为增加商品种类。

●魔符屋

购入队伍中的角色或者其他杂兵的替身。替身可以用在城池和其他战斗中，但没有支援等级。设施升级效果为增加防卫侧全员的回避。

●角色像

根据角色（包括主角）的长处，增加特定的某项能力值上限。设施升级效果为增加与该角色关系较好的队员的能力值上限（2 级）；增加全员的能力值上限（3 级）。

●资源采集（朝、夕）

每位玩家的城池中都有特定的两个资源采集点（作物 / 矿石），其他种类的资源需要交换或者到别的玩家的城池里面采集。

城池战设施

城池战主要目标是突破防守侧的防御，攻占玉座或者全灭敌军。战斗前可以选择是否调整平衡性。不调整的话胜出会有特殊的奖励，比如招募对手的单位，或者花钱继承其技能。

光龙像（白夜）：每回合防守侧全员回复 HP。

暗龙像（暗夜）：每回合攻击侧全员受到伤害。

绦繰人形（白夜）/ゴーレム（暗夜）：设置防御单位援护防守侧。设施升级效果为增强援护能力。

暗器炮台（白夜）/ 魔道炮台（暗夜）：设施升级效果为增强炮台威力。

まきびし（暗夜）：除了持有开锁技能以外的单位每回合受到伤害。

ハ-ド难度全关卡攻略

共通路线

序章 その手が拓く未来

胜利条件：全灭敌人

龙脉：无

流程要点：本关是教学关卡，虽然敌人的数量很多，但只需要击破 2 体就能过关。我方第 1 回合的可控制角色只有主角，不过会有很多友方 NPC，配合好就能轻松击破最近的 1 名敌人。第 2 回合我方的右侧会出现 1 名敌方增援，将其击破后即可过关。

1 章 暗夜の同胞

胜利条件：击破敌将

龙脉：无

流程要点：同样是毫无难度的教学关，敌人只有マ－クス一人，并且不会主动进攻。第一回合我方进攻结束后，マ－クス会发动龙脉在地图中央召唤回复床，控制主角前往回复床进行回复后就能安全通过本关。

2 章 魔剑ガングレリ

胜利条件：全灭敌人

龙脉：吹飞地图中央的瓦砾，出现回复床

流程要点：虽然我方只出击了 3 人，不过由于主角以外的角色均为强力的上级兵种，所以仍然没什么难度。开场可以迅速发动龙脉，制造回复床后尽量站在回复床上进行战斗，之后注意好武器克制关系就能轻松取胜。只不过要计算好伤害，注意不要让我方的上级兵种抢经验即可。

3 章 旅立ちの刻

胜利条件：制压

龙脉：将石头复原为吊桥

流程要点：我方的配置与上一关相同，另一名 NPC 可以不用理会，他会自己上去送死。本关可以利用龙脉制造的石桥直接前往 BOSS 处，以避开上方的敌人。当然，也可以利用防阵缓慢进军，之后清理掉右上角的敌人，以获得更多的经验值，注意及时进行回复即可。值得注意的是，当玩家将 BOSS 解决后，敌人会有增援出现，觉得实力不足的玩家可以放弃经验，迅速制压据点过关，游玩“暗夜王国”路线的玩家推荐在这里把经验吃完。

4章 白夜の同胞

胜利条件：全灭敌人

龙脉：用火焰将雪山移为平地

流程要点：敌人的数量较多，基本都处于雪山上，并且会向左上角的NPC移动，好在NPC较强且有回复手段。优先让主角使用龙脉破坏雪山，进入敌人的攻击范围后吸引敌人。注意敌人的攻击力较高，优先给残血队友使用伤药以免发生意外，借助NPC的力量过关并不难，不过玩“暗夜路线”的玩家最好让主角多抢点经验。

可获得物品

物品名	获得方式
女神の像	访问村庄

5章 母と子

胜利条件：全灭敌人

龙脉：无

流程要点：本关敌人的等级较高，不过主角在开场的剧情中就变身为龙形态，基本可以一击秒杀敌人，借助**アクア**的再动更是能够有效清理版面，注意优先解决装备了“**ドラゴンキラー**”的敌人，他们的武器对龙有伤害加成。其他同伴由于等级较低，所以尽量远离敌人即可。

可获得物品

物品名	获得方式
HPの药	マ–シナリ–掉落



命运的分歧点

在第6章开始的剧情过后，玩家将要进行分支选择，购买单一版本的玩家只能选择版本限定的路线，而购买下载版或限定版的玩家则需要在此时确定路线，选择了“**ミコト女王やリョウマ达のため、白夜軍の防卫に协力**”会进入“白夜王国”路线，而选择了“**ガロン王やマ–クス达のため、暗夜军の侵略に协力**”则是进入“暗夜王国”路线。由于两条路线的关卡完全不同，路线确定后请对照对应路线的攻略进行游戏。

“暗夜王国”路线

6章 暗へと进みゆく

胜利条件：击破4名敌人

龙脉：用火焰使河流变为平地

流程要点：**マ–クス**会与**リョウマ**处于地图的一个封闭区域中，不要主动让**マ–クス**向**リョウマ**进攻，因为和他单挑很难有胜算。可以开场让**カミラ**迅速发动龙脉蒸干河水，随后让**マ–クス**朝大部队移动，最好让其和**カミラ**组成防阵。

其余的角色可以先在原地组成防阵，等待敌人进攻。第2回合让**カミラ**和**マ–クス**与大部队合流后再进攻，注意让**カミラ**远离使用弓的敌人，弓对于飞行系角色有特效。本关只需击破4名敌人即可过关，所以上方实力较强的**リョウマ**大可不管。

可加入角色

角色名	加入条件
ジョ–カ–	初期配置（主角为女性时）
フェリシア	初期配置（主角为男性时）

7章 闻こえざる启示

胜利条件：全灭敌人

龙脉：无

流程要点：本关敌人数量较多，我方初期只有两人，而且地处的位置属于被包围状态，所以行动需要谨慎。开场可以先左行，前两回合借助攻阵能够优先解决最先冲过来的敌人。第3回合与第4回合我方都会有增援登场，其中还有**エルフィ**这样的防御型角色。不过敌人也会从各个方向涌来，此时合理安排阵形较为关键。

本关的敌人带有的技能效果能够在其主动攻击后再次对被攻击者造成伤害（不会致死），所以利用攻阵速战速决比较妥当。注意**エリ–ゼ**等回复型角色防御较低，一不当心就会被秒杀，必须注意保护，可以让一名血厚的角色（如**サイラス**）堵住一侧的桥，然后利用攻阵将进攻的敌人在桥上逐一消灭，及时为我方残血角色进行回复便可。值得注意的是，有一组已经组成防阵的敌人比较难对付，建议先用杖“**フリ–ズ**”封住它们的行动，待解决完其他敌人后再来对付。

可加入角色

角色名	加入条件
サイラス	第3回合增援，过关后加入
エリ–ゼ	第3回合增援，过关后加入
ハロルド	第4回合增援，过关后加入
エルフィ	第4回合增援，过关后加入

8章 冰の村の少女

胜利条件：击破敌将

龙脉：将冰块溶化为湖泊

流程要点：较为有难度的一关，敌人虽多但是基本都只用魔法攻击，第2回合增援的**オ–ディン**与**ゼロ**魔防较高，让他们组成防阵还能进行魔防强化，之后就能较为轻松地对付敌人。本关一共有5个村庄，要获得10000G奖励的话必须访问3个以上的村庄，并且敌人会在第1回合访问右上的村庄并呼唤增援。可以让其他角色在冰面旁集中起来对付敌人，再让**サイラス**与另一名角色组成防阵向左移动，除了初期位置旁的村庄以外，必须抢在敌人之前把左侧的两个村庄访问掉。地图中央的**フロ–ラ**并不会移动，但是会对我方使用封印行动的魔法，建议优先击破。主将的攻击能够恢复体力，所以最好攒足兵力一回合内将其解决。虽然本关击破主将后就能直接过关，但是建议玩家在过关前多击破些杂兵来赚取经验。



可加入角色

角色名	加入条件
オ–ディン	第2回合增援，过关后加入
ゼロ	第2回合增援，过关后加入

可获得物品

物品名	获得方式
10000G	访问3个以上村庄，过关后获得
魔よけ	ソ–サラ–（ク–リア）掉落

9章 再びの試煉

胜利条件：制压

龙脉：用酸雨对全员造成伤害

流程要点：想要获得宝箱中的道具的话，就必须让盗贼出场。开场后可以优先让主角去地图下侧说得**ニュクス**，之后可以直接破坏墙壁前往据点中。其余角色建议用紧密阵型优先对付前排的敌人，让重甲兵走到敌人的攻击范围内吸引他们过来，之后依靠攻阵迅速击破即可。**アクア**被困在敌人后方，但其一旁有一个会不断游走的杂兵，可以在保证不进入杂兵的攻击范围的情况下，让**アクア**向龙脉靠近，使用龙脉后可以对地图中央的敌人造成较大的伤害。制压地点在地图中央，不过中间有墙壁格挡，主将周围还有两个弓箭手，建议玩家让拥有远程攻击的角色，利用防阵与回复魔法优先隔着墙壁解决他们，之后只需慢慢向前推进，注意好敌人的增援即可。在制压据点前，不要忘了让盗贼去拿宝箱里的道具。

可加入角色

角色名	加入条件
アクア	初期
ニュクス	主角与其对话后

可获得物品

物品名	获得方式
青銅の剃刀	宝箱（右）
七难即灭	宝箱（上）
パラレルプルフ	枪术士（ハイタカ）掉落
3000G	枪术士掉落

10章 望まぬ再会

胜利条件：防卫绿色区域11回合

龙脉：无

流程要点：异常艰辛的防卫战，可以说是目前最大的难点，战前最好先给回复型角色准备几个回复杖，当然也要给实力较弱的队友适当使用道具或吃料理提升能力。我方会被包围在地图中央，敌人会从3个方向不断涌来。地图上有2个弓炮台和1个魔炮台，分别只有能够使用弓箭和能够使用魔法的角色可以使用，善用的话能够对范围内的敌人造成伤害（无法杀死），尤其是用弓炮台能够很好地对付敌方的飞行系单位。

最下方的敌人是最多的，他们还会破坏墙壁制造缝隙，建议让防御力较高的角色（如骑士、重甲兵）组成防阵堵住缝隙，再将部分主力集中在中央，以便对三个方向的敌人随机应变，注意敌人基本都会远程攻击，站位的时候一定要注意敌人的攻击范围。第3回合登场的我方增援实力强劲，可以多加利用。敌人的弓箭手也会控制炮台，必须多加防范。到了第7回合，敌方会发动龙脉，之后敌人的攻势会更加猛烈，此时可以考虑把角色都集中到防线周围防止敌人入侵，优先解决离防线较近的敌人，撑过第11回合即可过关。需要注意的是，本关想要不死人通过是比较难的，如果玩家进行的是死人无法复活的模式的话，建议先在外传中练一下级，或者做好充分准备后再来挑战本关。



可加入角色

角色名	加入条件
カミラ	第3回合增援，过关后加入
ルーナ	第3回合增援，过关后加入
ベルカ	第3回合增援，过关后加入

可获得物品

物品名	获得方式
マスタープルフ	访问村庄（上）
10000G	访问村庄（（左上）
龙の盾	访问村庄（右）
逆金棒	访问村庄（中央）

11章 虹の賢者

胜利条件：击破主将

龙脉：无

流程要点：本关划分为数个区域，每个区域之间通过楼梯连接，敌人也都分布在这些区域中，每个区域的兵种相对固定，并且都有一个强力的首领，不过最高难度以外首领是不会移动的。特定的敌人对付方法有所不同，弓箭手的技能可以让其在对我方近战单位反击时，造成与承受的近接攻击同等的伤害，建议用远程来对付他们；忍者具备降低我方防御的技能，并且能让我方角色位移，最好让多名角色分散他们的注意力；咒术师则需要用魔防高的角色来对付，该层的首领同样会反弹近战造成的伤害，需要用远程解决。最后两个区域的敌人可以合流后来对付，难度不算太高。主将周围如果有其友军的话，便会获得增益效果，记得把杂兵都处理光后再对付主将。

本关分别有两条路线可以通向主将所在处，玩家可以集中一条路线进行进攻，但为了获得更多的经验值，还是兵分两路前进比较好，在通过阶梯前往一个区域时要注意敌人的攻击范围，最好先在攻击范围外布好阵型，下一回合再开始进攻。两路人马的兵种分配最好平均一些，最好两边都能有回复型角色和远程角色。如果觉得敌人较难对付的话，可以把回复型角色安排在安全楼层，然后让我方的高防御角色在两个楼层间迂回补给，慢慢磨死敌人。

可获得物品

物品名	获得方式
ウィークネス	宝箱（右上）
精灵の粉	宝箱（左上）

12章 昏き企み

胜利条件：16回合内主角突破指定区域或击破主将

龙脉：用地震将所有壶都破坏

流程要点：本关是限制回合的突破战，不过16回合的时间还是很充裕的。场景中有很多壶，里面装的东西分为"良药"和"剧药"，大部分"剧药"壶都分布在敌人身旁。破坏"良药"壶的话，周围2格内的角色会获得HP回复30%、1项能力值+4（仅章节中）、2项能力值+2（仅章节中）其中之一的增益效果，而破坏"剧药"壶的话，周围2格内的角色会获得HP减少30%、2项能力值-5（回合结束回复）、移动力为0且回避-20（持续1回合）、魔法和杖无法使用（持续1回合）、最大HP减半（仅章节中）其中之一的减益效果。值得一提的是，本关中央的"龙脉"可以破坏所有壶，当确保我方角色在"良药"壶旁时使用的话，可以让部分敌人陷入减益效果之中。

敌人整体的实力不算强，第8回合出现的增援可以不做理会，惟一需要注意的就是地图中央的**サイゾウ**和**カゲロウ**，他们攻击高速度快，且会组成防阵，并具备反弹魔法伤害的技能，建议用弓等远程武器，以及高攻击力的角色发动攻阵一回合内解决。另一个注意点是地图上侧屋中会使用封印行动杖的巫女，注意不要进入她们的射程内。除此以外的



一个难点就是主将リョウマ了，他实力强劲，周围还有同伴能够组成攻阵，如果要对付他的话，最好先将杂兵清理干净，当然玩家也可以把女主角移动到指定地点直接过关。

可加入角色	
角色名	加入条件
ラズワルド	初期
ピエリ	初期

可获得物品	
物品名	获得方式
アーマーキラー	宝箱（左）
5000G	宝箱（右）
秘传の书	剑圣（リョウマ）掉落
小太刀	侍掉落
爆炎手里剑	忍（サイゾウ）与忍（カゲロウ）掉落
扉の键	药商人掉落
扉の键	药商人掉落

13章 反乱镇压

胜利条件：全灭敌人

龙脉：无

流程要点：虽说本关没有回合数限制，但是由于地图中央的4个村庄会被敌方盗贼访问，所以必须抓紧时间向下推进。左右两侧的敌人可以兵分两路对付，让高防御的角色堵住桥后逐个击破即可。右侧的敌人以重甲兵和飞行单位为主，推荐让法师和女主角对付，不过要注意**タクミ**，可以让近战单位配合魔法的攻阵将其秒杀。左侧的敌人基本为法师，让魔防高的角色组成魔防强化的防阵可以轻松对付，注意好回复即可。

地图中央的**ユウギリ**虽然强力，但是不会擅自移动，可以让重甲兵与另一名角色组成防御强化的防阵，随后勾引其过来攻击，然后用弓箭手将其秒杀，周围的骑士也可以都交给重甲兵对付，不过要注意其中两名骑士拥有“**ビ－ストキラ－**”，不要让骑士单位进入其攻击范围。下方的**クリムゾン**与其附近的杂兵可以最后再对付，不过要注意的是，我方在靠近**クリムゾン**后地图上会有增援出现，不要让角色落单在地图上侧或右下，以免被敌人围攻。

可加入角色	
角色名	加入条件
シャーロッテ	第3回合增援，过关后加入
ブノワ	第3回合增援，过关后加入

可获得物品	
物品名	获得方式
マスタープルフ	访问村庄（右上）
5000G	访问村庄（左上）
圣なる枪	访问村庄（右下）
术书	访问村庄（左下）

14章 乐园の歌声

胜利条件：击破敌将

龙脉：无

流程要点：虽然敌人数量不少，不过算是没什么难点的一关。由于地形限制，我方和敌方的前进路线都较为单一，只需让高防御角色当前锋步步为营即可，不过要注意敌方的飞行单位和装备了破甲武器的敌人，我方的飞行单位也要躲着敌人的弓箭手。下方的**フランネル**会遭到敌人的攻击，需尽早用主角进行说得，他的实力强劲，说得后就能成为主要的输出型战力。第7回合地图左侧会出现敌方的飞行单位支援，需要尽早摆好阵型迎接他们。值得注意的是，本关只需击破地图右侧的クマゲラ即可过关，不想放弃地图上侧宝箱和经验的玩家可以先去扫荡一番，随后再对付BOSS。本关过关后，主角的专用武器会变化为“夜刀神·长夜”。

可加入角色	
角色名	加入条件
レオン	初期
フランネル	主角与其对话后

可获得物品	
物品名	获得方式
10000G	宝箱（中央右）
天使の衣	宝箱（上）
宝の键	巫女掉落



15章 钝く崩れ落ちて

胜利条件：20回合内全员脱离或全灭敌人

龙脉：我方全员制造与本体共享生命的分身

流程要点：本关被分为上下隔离的两块区域，我方角色位于上部。我方只有强制出击的三人，其中**アクア**还属于没有战斗能力的角色。不过如果只需要过关的话，只要让全员到达上侧的指定区域便可。如果玩家想要全灭敌人过关的话，就必须要使用龙脉在地图下方制造我方的分身，下侧的敌人配置与上侧类似，不过需要注意的是，虽然本关的敌人不强，但分身会与本体共享生命值，这就等于三名角色面对的敌人会多出一倍，而**アクア**的分身是无法唱歌使其他角色再次行动，敌人对付起来会非常麻烦。所以，这里建议玩家不使用龙脉直接清理完上侧的敌人脱出过关。

仅仅清理上侧的敌人的话，难度并不是很大，不过由于本关没有回复型角色，建议玩家事先让主角和**アクア**带好伤药。**ギュンタ－**的实力很强，可以让**アクア**与他组成防阵。对付敌人的话，可以让主角配合**ギュンタ－**快速清理，让**ギュンタ－**用远程武器磨血也是不错的选择。总体而言，想要过关的话是非常轻松的。

可加入角色	
角色名	加入条件
ギュンター	初期

可获得物品	
物品名	获得方式
はやての羽	ブレイブヒーロー掉落
伤药	アクスファイター掉落
女神の像	忍掉落
伤药	忍掉落
精灵の粉	ランサー掉落

●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

强作袭来

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国

16 章 白夜侵攻



胜利条件：击破敌将

龙脉：无

流程要点：战场上一共有 4 名第三势力的ランサー，分别位于 4 个角落，其中有一名是アシュラ假扮的，玩家需要与他们对话找出敌将。不过由于アシュラ带有必杀弓，实力较强，建议玩家把其他敌人全灭后再把他找出来。本关会有奖励资金，初始为 10000 元，之后每经过 1 回合便会减少 400 元，想要获得更多资金的话，就必须快速过关。

本关的敌人分布在左右两侧，虽然兵种混合度较高，但一边的兵种相对固定，玩家可以考虑好武器克制关系后再分配兵力，笔者还是建议玩家优先对付一边的大部分敌人，然后再派 1 到 2 名角色对付这一边最深处的敌人，其余人马则去对付另一边的敌人。左侧的法师和右侧的弓箭手均为远程单位，尤其是隔着墙的法师，在进军时要注意好敌人的攻击范围，最好优先用远程单位把他们秒掉以绝后患。

可加入角色	
角色名	加入条件
ジョーカー	出击准备时加入（主角为男性时）
フェリシア	出击准备时加入（主角为女性时）
マークス	初期
アシュラ	过关后的选择中选“いいえ”

可获得物品	
物品名	获得方式
マスタープルフ	ソーサラー掉落
パラレルプルフ	ブレイブヒーロー掉落

17 章 里切りの魔窟

胜利条件：击破敌将

龙脉：改变洞窟内障碍的布局

流程要点：关卡中的陷阱不仅会有降低防御和回避的效果，还会持续对站在上面的单位造成伤害，不过让拥有技能“键开け”的角色站在陷阱上不仅不会受到负面效果，还能直接通过指令来解除陷阱。此外，本关的 NPC **サイゾウ**也会进行解除陷阱的行动。

本关的敌人数量众多，不过好在洞窟中有很多障碍物，玩家可以通过使用龙脉来对障碍物进行开关，以此来限制敌人的行动，不过注意不要把我方角色给困住了，即便不使用也没有什么问题。敌人中需要注意的是一名侍和一名剑圣，他们分别装备了对斧有特效的武器“斧斩りの刀”，以及对重甲特效的武器“アーマーキラー”，相关的单位需要注意回避。除了初期敌人外，本关还会有 2 波敌方增援，第一波增援出现在地图左上与中央，第二波则是在主将所在处附近，最好不要让我方角色在这几处落单，以免被围攻。敌方主将每回合都会回复 HP，最好一回合内干掉。

可获得物品	
物品名	获得方式
5000G	宝箱（上）
マスタープルフ	宝箱（右下）

18 章 黒白の王子

胜利条件：20 回合内击破所有敌将

龙脉：无

流程要点：由于敌人配置的关系，笔者强烈建议本关让マ－クス出战，用他对付圣骑士和将军较为轻松，有条件的玩家也可以为我方单位准备一些对重甲系、兽系单位有特效的武器（如“アーマーキラー”和“ビーストキラー”）。虽然我方的出击点被隔离在了左右两侧，但还是可以直接在中央汇合。胜利条件要求击破的 3 个敌将分别位于上下两侧，敌人也为上下分布，下侧的将军和圣骑士较强，而上侧的敌人为法师和战士，基本都是脆皮。由于脆皮可以用我方高输出角色配合攻阵迅速扫荡掉，所以推荐优先处理上侧的敌人。主将ゾーラ虽然皮脆，但是攻击带有吸血效果，建议让高输出角色配合攻阵将其秒掉。击倒ゾーラ后，上侧地图的中央会有配置同样是法师和战士的增援出现，建议清理掉。

解决掉上侧的敌人后应该还有差不多十余回合的时间，对付下侧的敌人绰绰有余，不过敌人的将军和圣骑士攻防都很高，可以让マ－クス和其他角色组成防阵顶在最前，魔法单位再在主动回合对敌人进行清理。在接近 BOSS 时，推荐走左侧通道，因为右侧的外围会有单位使用法术封印我方行动。在快接近 BOSS 时，地图左右两侧会分别有增援出现，优先解决掉它们以免被围攻。下侧的 BOSS 是 2 个组成了防阵的将军，同样用マ－クス配合魔法单位来对付他们比较轻松，地图下侧前来骚扰的圣骑士也可以顺便让マ－クス解决。



可获得物品	
物品名	获得方式
マスタープルフ	宝箱（左上）
力のしずく	宝箱（右上）
10000G	ソーサラー（ゾーラ）掉落

19 章 妖狐の山

胜利条件：全灭敌人

龙脉：无

流程要点：本关的敌人全部为妖狐，多准备几把对兽系特效的武器打起来会很轻松。敌人集中分布在几个区域中，部分敌人会受到幻术保护（图标旁有绿叶标志），受到幻术保护的敌人将不能被攻击，并且不能对其攻击进行反击。不过受幻术保护的敌人会每个回合切换，并且遵循一定规律，玩家可以优先对付那些没被保护的敌人。

本关的敌人均具备穿过我方单位的能力，因此用高防御角色堵路的战术将不能实现，玩家最好把脆皮角色都安排得远一点。推荐战术是把高防御角色安排在初期位置的地形“林”引诱敌人，在主动回合利用攻阵清理掉被引诱过来的敌人，之后再进入其他敌人的攻击范围引诱下一波即可。总体而言，注意好我方角色的走位，通过本关并非难事。

可获得物品	
物品名	获得方式
超兽石	九尾の狐（ニシキ）掉落
魔よけ	九尾の狐掉落
5000G	九尾の狐掉落

20 章 风の村の霸者

胜利条件：制压

龙脉：使风让全体强制移动，同时让风停止（当回合内有效）

流程要点：本关地图上会随机刮风，在刮风区域内停留的我方角色会在整个回合结束时随着风向强制移动 5 格（如移动后无立足点则不移动），橙色的风为向下，黄色的风为向上。此外，使用龙脉的话就能提前触发强制移动的效果，并且对敌人也有效，多加利用的话能

够快速推进，或让敌人陷入包围。

本关比较安全的行进路线是向左走，然后向上，最后前往右上角击倒主将并制压据点。敌人较为分散，分批集中解决比较妥当，注意好武器相克即可，让高防御角色走在前面当肉盾，并且勾引敌方是不错的选择，记得优先解决敌方的飞行单位，注意在第 4 回合与第 6 回合会有敌人增援。地图右侧的宝箱中有真龙石，千万要让有“鍵开け”技能的角色出击，并不要忘记拿取。



可获得物品

物品名	获得方式
七难即灭	宝箱（左）
10000G	宝箱（左上）
真龙石	宝箱（右）
秘传の书	兵法者（フウガ）掉落
宝の鍵	枪圣掉落

21 章 黄泉の阶段

胜利条件：我方全突破

龙脉：使敌人持续 1 回合无法移动

流程要点：本关的敌人会从地图的上侧和下侧交替无限增援，而且击倒增援的敌人是无法获得经验值的。本关最有效率的打法是开场就直接向上突破，尽可能地击破初期的敌人获取经验。本关的龙脉可以封印敌人的行动，队伍中有飞行系王族的话，基本每回合都能发动龙脉的效果，这样面对敌人就会相当轻松了。不过需要注意的是，**ゴ－レム**会进行范围较大的远程攻击，建议用魔法攻击优先将它们解决。

可获得物品

物品名	获得方式
术书	ノスフェラトゥ掉落

22 章 白夜王女サクラ

胜利条件：制压

龙脉：把土垒移为平地

流程要点：我方的出击点被分隔为左右两侧，直到制压地点才能合流，因此玩家要为两侧安排相对均衡的军力，并确保两侧都有能够发动龙脉的王族。战场两侧都会有土垒抵挡去路，同时敌人也无法进军。一侧的龙脉可以解除另一侧的土垒，两侧的我方需要相继清理守卫的敌兵并为另一侧的队友开辟进路。



由于可以在排好阵型前暂时规避敌人的攻击，所以本关相对还是比较简单的，需要注意的只有敌人的弓炮台，不过只要注意不让脆皮进入其射程，并且迅速把操作炮台的敌人解决即可。除此之外，敌人会在第 6 回合、第 7 回合连续增援 2 次，我方靠近制压地点时还会出现 2 波增援，不想错过经验的玩家可以清理完后再进行制压。位于地图中央的**サクラ**没有实质性威胁，其攻击范围至少 2 格以上，不过其回避较高，想要其经验的玩家找一名近战角色磨死她即可。

可获得物品

物品名	获得方式
小判	络缲师（ユキムラ）掉落
5000G	络缲师（ユキムラ）掉落
精灵の粉	战巫女（サクラ）掉落

23 章 囚われし瞳

胜利条件：制压

龙脉：无

流程要点：没有什么难点的一关，玩家只需要从左侧推进，之后再向右登上城楼，之后把敌人扫空并且制压即可。主要的注意点是城下以及城楼上的弓炮台，脆皮或者飞行单位最好躲在其射程之外，或者与其他高防御单位组成防阵前进。炮台的攻击不会致死，不过靠近炮台时还是推荐优先解决操作炮台的弓箭手。敌人会在第 2 回合以及第 12 回合从左下据点出现增援，可以提前安排我方角色进行防守，以免脆皮单位被围攻。增援的兵法者装备有对特殊单位有特效的武器，相关单位最好处于他们的攻击范围之外。

可获得物品

物品名	获得方式
ブ－ツ	宝箱（右）
10000G	宝箱（左）
小判	络缲师（ユキムラ）掉落
5000G	络缲师（ユキムラ）掉落
精灵の粉	战巫女（サクラ）掉落

24 章 白夜王女ヒノカ

胜利条件：制压

龙脉：降低飞行系单位的移动力，增加其他单位的移动力

流程要点：本关会不断有圣天马武者和金鵄武者增援，增援次数会有 6 次，并且会主动向我方进攻。我方可以选择在初始地点附近等待敌方飞行系单位的进攻，注意保护好我方的飞行系单位和脆皮即可，可以用途中的龙脉降低敌方飞行系单位的移动力。将敌方的飞行系单位清理完毕后，可以从左侧向上方进军。

值得注意的是，**セツナ**可以让我方单位的 HP 减半，而**ヒノカ**发动龙脉后，会让飞行系单位的移动力提升，其他单位的移动力下降，注意先不要进入**セツナ**法术的范围，待周围较安全，且**ヒノカ**未发动龙脉时，迅速接近**セツナ**并将其解决。与**アサマ**进行战斗后的 2 回合会再次出现 2 波增援，此时可以先解决掉**ヒノカ**和**アサマ**，再来解决援军赚取经验值。



可获得物品

物品名	获得方式
はやての羽	圣天马武者（ヒノカ）掉落

25 章 白夜王子リョウマ

胜利条件：击破敌将

龙脉：消除指定地区的回复效果，降低回避力

流程要点：本关开始主角与**リョウマ**会被困在地图中央，**リョウマ**的实力很强，半血以下还会通过技能增加回避，不过他前 25 回合是不会移动的，玩家大可不必主动招惹他。我方出击位置在地图下侧，可以兵分两路前进，击倒**サイゾウ**、**カゲロウ**任意一人就打开中央区域的门。玩家可以选择兵分两路，觉得实力不足的也可以单推一路。本关的上忍大部分都装备了攻击后我方能力值降低的武器，而且技能“蛇毒”还会在其攻击后对我方造成伤害，即便是高防御的单位被打到也会元气大伤，因此准备好充足的回复手段是必须的。

左侧道路的难点是装备了“武者の刀”的剑圣，其反击时具备双倍伤害，而自带技能使其在半血以下必定先制攻击，推荐用远程或魔法单位来对付。而络缲人形装备的“巧者の和弓”具备 3

格射程，需要注意。右侧的难点在于中间的狭窄小道，可以让装备投枪的将军先行通过。**サイゾウ**回避较高，建议对付他前先降低其能力值。**カゲロウ**装备了对重甲特效的武器，不过总体来说不难对付。对付**リョウマ**前，先要发动龙脉去除中央区域的效果，并且降低**リョウマ**的回避力，之后用主力角色集火将其秒之便可。

可获得物品

物品名	获得方式
神风招来	宝箱（左）
10000G	宝箱（右）
龙の盾	剑圣（リョウマ）掉落

26章　悪逆

胜利条件：制压

龙脉：无

流程要点：本关的各个区域都被门封锁着，可以让盗贼或忍者开门，或者直接把门破坏掉。需要注意的是地图中央的マクベス的减益杖有使用次数，可以将其耗光后再进军。本关大致可以分为3个阶段，第一阶段的勇者较好对付，利用高防御单位进行勾引后再集火解决便可。之后需要兵分两路，左边的敌人为ノスフェラトゥ和ゴーレム，需要交给物防较高的角色解决，注意躲避ゴーレム的远程攻击；右边主要以魔法系敌人为主，让魔防较高的角色走右边是比较明智的选择，不过也要注意走位，否则很容易遭到敌方魔法单位的围攻。下侧区域中的敌人为狂战士和将军，可以说是较为麻烦的组合，可以让左右侧的我方同时开门，以此分散敌人的行动。**ガンズ**周围的将军并不会主动进攻，可以把其他敌人解决后再来处理。**ガンズ**虽然攻击力很高，但是命中回避都成问题，可以远程单位配合魔法单位用攻阵轰杀。**マクベス**的攻击必杀几率很高，同样也要让高攻击的角色用攻阵在主动回合将其秒杀。



可获得物品

物品名	获得方式
巧者の和弓	宝箱（左）
武者の剃刀	宝箱（右）
ビフレスト	宝箱（中央）
天使の衣	宝箱（中央右）
20000G	宝箱（中央左）
エクスカリバー	ソーサラー（マクベス）掉落
アウルゲルミル	バーサーカー（ガンズ）掉落

27章　虚ろなる王

胜利条件：击破敌将

龙脉：无

流程要点：本关之后会直接进入最终章，因此玩家在进入本章前必须做好充足的准备工作。开战前，主角的专用武器会变化为“夜刀神·暗夜”。本关虽然敌人不多，但是实力都很强大。除了中央区域外，本关有6个较为独立的房间，每个房间中敌人的配置均为1个攻击型单位和1个奶妈，我方也必须在每个房间里安排1名角色出击。虽然这6名角色可以选择直接逃跑和大部队合流，但是如果把房间中的敌人引到中央区域的话，会陷入我方被敌人包围的混乱局面，所以建议玩家根据武器相克的特性在各个房间安排强力角色，第1回合先干掉每个房间的奶妈，之后再处理掉每个房间的攻击型角色。解决掉这些敌人后，房间中的门会打开，我方单位可以利用门后的阶梯直接绕到中央区域敌人的后侧，这样就能把敌人包围起来了。当然，如果玩家觉得我方的实力不足的话，也只能老老实实地让所有角色先在中央区域合流了。中央的枪兵拥有反弹近接攻击和魔法攻击的技能，利用弓或者投掷武器来对付他们比较好。

主将**ガロン**的攻击范围是3格，其武器为斧，虽然他的血量很高，但是命中和回避都很捉急，可以让**マ－クス**等高防御角色组成防阵慢慢将其磨死。

终章　光去り行く黄昏



胜利条件：击破敌将

龙脉：建立起防御全体攻击的防御壁

流程要点：最终章的初始敌人虽然强力，但数量并不算多，前期只需要算好敌人的攻击距离步步推进。**タクミ**会在特定回合进行蓄力，在蓄力后的下一回合发动全屏攻击，在其蓄力后的我方回合需要发动龙脉建立起防御壁，之后让我方的所有角色都在防御壁的纵向后方待机就能避免受到伤害。从第5回合开始，就会不断有**ノスフェラトゥ**从不同位置开始增援，增援出现顺序是由上至下依次轮回，由于处理这些敌人较为麻烦，笔者建议玩家们把拦路的敌人解决后就直奔最终BOSS。

タクミ的攻击范围是1至3格，也就是说他能对近战单位进行反击。他与其写身人形组队，能够同时发动攻阵与防阵的效果，十分强力，好在实际的HP只有一条。对付他的方法便是在其防御槽不足以抵挡下两轮攻击时集中用攻阵输出，而在其防御槽足以抵挡下一次攻击时，再让组成防阵的高防御单位消耗掉其防御槽。对伤害计算得当的话，1回合内足以将其解决。

“白夜王国”路线

6章　光へ手を伸ばす

胜利条件：敌将击破

龙脉：将河流变为平地。

流程要点：白夜王子会协助我们，因此本章并没有难度。值得一提的是仆人之中的另一位会在后期加入队伍。而忍者**スズカゼ**则是会在后期离队，建议在忍者方面选择另外两名角色来进行培养。

可加入角色

角色名	加入条件
リンカ	本章初始
スズカゼ	本章初始
ジョーカー	本章初始（女主角）
フェリシア	本章初始（男主角）

7章　寄り集まる心

胜利条件：全灭敌人

龙脉：使地面变为回复地形。

流程要点：本章开始可以进行出击准备，让忍者出战开宝箱。使用龙脉之后回复不成问题。7回合后出现增援盗贼抢开宝箱，注意回收。

可加入角色

角色名	加入条件
カザハナ	本章初始
ツバキ	本章初始
サイラス	过关后加入
サイゾウ	过关后加入
オロチ	过关后加入

可获得物品	
物品名	获得方式
天使の衣	右上宝箱
アーマーキラー	中央宝箱

8章 猛き风

胜利条件：全灭敌人

龙脉：让沙漠长草，地形变为平地。

流程要点：天马姐姐会往队伍靠近，主角先过去拉他们进队伍。在干掉近处杂兵后使用龙脉。留意对方有巫女回血，小兵尽快解决。BOSS兵法者的几个技能会在他血量下降以及在残血一半的时候极大地提升其战斗能力，因此要避免在最后把回合数拖得太长。

可加入角色	
角色名	加入条件
ヒノカ	主角与其对话/过关后
アサマ	过关后加入
セツナ	过关后加入
ツクヨミ	过关后加入

可获得物品	
物品名	获得方式
秘传の书	BOSS掉落
铁の金棒	鬼人掉落
夏祭	巫女掉落
春祭	巫女掉落

9章 神々の坐す国

胜利条件：全灭敌人

龙脉：让所有队友回复满HP，每棵树只能用一次。

流程要点：安排好门口的兵力，一回合把门口的杂兵清理掉，空出中间的安全位置以免四周远程敌人的隔墙夹击。中途会有弟弟的随从在左下角支援，之后从两侧的楼梯会出现骑士（右）和黑魔法师（左）敌兵，建议忍者都上场。为了尽快开启龙脉，可以让皇族都参战，分头行动。注意BOSS所在位置会回血，残血时也不要掉以轻心。

可加入角色	
角色名	加入条件
オボロ	主角与其对话/过关后
ヒナタ	主角与其对话/过关后

可获得物品	
物品名	获得方式
5000G	右上宝箱
はやての羽	左上宝箱
门钥匙	アーマーナイト掉落
宝箱钥匙	シーフ掉落



10章 忍の里

胜利条件：全灭敌人

龙脉：发动竹枪陷阱，每回合造成范围伤害。

流程要点：本关"深林"地带难以通行，敌人有大量忍者和剃刀，但我们的下级职业还少，缺乏克制他们的兵种。好在初期弟弟会从左边出现，但需要用歌姬去对话才能加入队伍。注意地图上除了龙脉发动的那些，还会有隐藏的竹枪陷阱，利用歌姬抵消其伤害。敌方会从中下方支援，注意让回复单位接应。BOSS的武器会让克制关系调转，小心不要用错武器。



可加入角色	
角色名	加入条件
タクミ	用アクア与其对话
カゲロウ	过关后加入

可获得物品	
物品名	获得方式
七难即灭	宝箱
小太刀	BOSS掉落

11章 海へ…

胜利条件：全灭敌人

龙脉：地形变为风暴，使飞行系的单位移动困难。

流程要点：龙骑士、天马和金鵄是本关的主要单位，派上所有弓箭手来克制他们。第二回合我方的支援单位金鵄武者可以清理大量的敌增援，注意回复，保持其战斗力。风暴龙脉可以派防阵的天马姐姐去开启，然后换人。

可加入角色	
角色名	加入条件
ユウギリ	主角与其对话/过关后

可获得物品	
物品名	获得方式
投げ棒	ドラゴンナイト

12章 乐园の再会

胜利条件：主角突破

龙脉：令水路可以通行。

流程要点：过关目标是让主角从北侧的出口逃脱，暗夜的哥哥会在左上角增援。全灭敌人不太现实，争取把中间的宝箱和3000G拿到即可考虑逃离。由于龙脉效果对敌人也有用，敌众我寡的情况下不要轻易启动。水路的阻挡使得陆上单位只能走中下的通道，在开始战斗前依靠飞行单位的防阵运载使用破甲武器的单位逐步推进，同时要小心弓箭手和其他兵种的远程攻击。仆人和妖狐在这里都有不错的效果。尤其是妖狐无论攻防都有奇效，偶数回合还会增加伤害。

可加入角色	
角色名	加入条件
ニシキ	本章初期加入

可获得物品	
物品名	获得方式
龙の盾	宝箱
ハンマー	グレートナイト掉落

13章 魂は屈せず

胜利条件：全灭敌人

龙脉：令范围内的单位HP变为1点。

流程要点：本关要利用弓箭手来清理龙骑士，注意暗夜姐姐的移动范围可以到达半张地图远，同时也要记得她的龙脉范围避免意外。因此左边难以逗留，中路会被姐姐靠近，大部队走右路会比较保险。村庄要尽早访问，否则敌方盗贼弓箭手就会抢先废掉村落损失道具。部分敌兵战斗力在90以上，不容轻视。二回合左上骑士会杀下来，可以留蓝色武器的单位来殿后，大部队中要保留弓箭手打击龙骑士。打到左右两侧时要小心重甲和弓箭手的组合，准备好破甲武器来突破其防线。过关之后可以升级武器店买到B级武器。



可加入角色	
角色名	加入条件
リョウマ	过关后加入
クリムゾン	过关后加入

可获得物品	
物品名	获得方式
パラレルプルフ	访问村庄（从左到右）
精灵の粉	访问村庄
10000G	访问村庄
魔よけ	访问村庄
钢の和弓	访问村庄
秋祭	访问村庄
居合刀	ルーナ掉落

14章 柔く光り散りて

胜利条件：敌将击破

龙脉：引发地震，对范围内全部敌人造成10点伤害。

流程要点：敌将在最深处，但只要用破甲武器打到城门，发动3个龙脉就能轻松解决城内的敌兵。本关难在城门外的进攻，两边都有不少的敌人靠近，碍于移动力我们很容易被围攻，而且当中的圣骑士非常结实。建议使用忍者等职业削弱其能力，再以攻阵突破。

可获得物品	
物品名	获得方式
ビ–ストキラ–	ブノワ掉落
飞刀	パラディン掉落
ボルトアクス	バ–サ–カ–掉落

15章 人狼の峰

胜利条件：全灭敌人

龙脉：降雨减低敌方能力。

流程要点：这关全是超高回避率的狼人，要注意选择命中率更高的武器。在之前拿到的兽特效剃刀可以利用起来，并尽量以其形成攻阵增加伤害输出。必须注意的是对方有几个特殊技能，会对邻接的攻击或者魔法攻击进行同等伤害的反击，可以派上远程兵种解决。此外还有多种攻击的伤害减半技能“圣盾”。地形方面龙脉效果会持续到下回合，由于山地和林地造成地面单位移动不便，但是可以占据这些地方增加回避力。BOSS在奇数回合会增加4点伤害，极容易被秒杀，在进攻他之前最好蓄满防阵槽来抵御。

可加入角色	
角色名	加入条件
スズカゼ（忍者）	过关后离队

可获得物品	
物品名	获得方式
守兽石	マ–ナガルム

16章 欢乐の宫殿

胜利条件：全灭敌人

龙脉：无

流程要点：本关白夜弟弟无法出战。可以开锁的忍者、对魔导书有优势的仆人、能使用破甲武器的单位都要加入战斗。开战前布置好破甲的单位，一回合清理周边的敌人。之后地形狭窄，注意不要单枪匹马冲得太前，将敌人引出门来再围剿。3回合、5回合北侧楼梯会有弓箭手及黑魔法师出现，同时也要留意右侧盗贼会抢开10000G的宝箱，约13回合时逃跑。除此之外右侧的魔导炮会造成10点以下的伤害，魔法单位可以操控。BOSS对弓武器单位有回避命中的加成，要注意选择进攻角色。

可加入角色	
角色名	加入条件
フェリシア	16章开始时

可获得物品	
物品名	获得方式
神风招来	中央房间左侧宝箱
女神の像	中央房间右侧宝箱
术书	右下房间左侧宝箱
10000G	右下房间右侧宝箱

17章 冰の别离

胜利条件：全灭敌人

龙脉：将湖面冻结变成平地。

流程要点：在访问村庄之后会在周围出现敌兵增援，可以在回合开始时让回避较高的单位去访问。除了女仆之外的敌人都不强，使用龙脉之后兵分两路不成问题。

可获得物品	
物品名	获得方式
10000G	访问村庄（上方中央）
必中の和弓	シ–フ掉落
灵刀	マ–シナリ–

18章 暗夜王子レオン

胜利条件：敌将击破

龙脉：产生沼地，对暗夜之外的单位每回合造成伤害。



流程要点：暗沼地形会对白夜单位扣血，一开始会在其上方出现大批魔物。注意尽量站到林地或者平地上。对魔物有特效的灵刀可以给攻击力不是太强的剑系单位装备上，增强战力。其中几只魔物还有近战反击、复仇和后手不败的技能，需要优先对付。暗夜王子本身比较脆，如果不需要利用周围魔物练级的话可以派天马过去直接砍死过关。

可获得物品	
物品名	获得方式
力のしずく	BOSS掉落
马神・午	オ–ディン掉落
银の和弓	ゼロ掉落



19章 虹の贤者

胜利条件：全灭敌人

龙脉：无

流程要点：本关敌人都是上级职业，部分敌人的攻防能力非常极端，左边的魔防极高，右边的守备极高，要注意安排好出战单位和位置来应对，否则会根本打不动。多余的队友可以用来形成主攻单位的防阵，尤其是魔法单位较少时，在右侧可能会被围攻。在清理完堵路的敌人之后走到阶梯就能往返于楼层之间，但是要让靠近楼梯的先进，否则容易堵住，浪费回合数。来到最上层的时候，BOSS 前面的敌人要破甲，另两个 HP 高达 60，其中一个还有克制调转的镰刀，BOSS 前卫是高回避，后卫是高攻击，要优先使用高命中高回避的单位去进攻。

可获得物品	
物品名	获得方式
祸事罪秽	宝箱（左上）
秋祭	宝箱（右上）
神雷の剃刀	枪圣
爆炎手里剑	上忍



20章 黑龙案

胜利条件：敌将击破

龙脉：将强酸地形去除。

流程要点：在上级职业基本到位的情况下，配合灵刀对魔物的特效和每回合 HP 回复，就算不把强酸地形填平减少伤害本关也基本没有难度，有需要的话可以用不断冒出的魔物来练练级。需要注意的是 BOSS 对所有武器都有回避和命中的加成，其身边的魔物还有近战反击和魔法反击。另外这里的敌人不掉落钥匙，要派出忍者去开宝箱。

可获得物品	
物品名	获得方式
天使の衣	宝箱（右上）
巧者の手里剑	宝箱（左下）
ブ–ツ	宝箱（右下）

21章 燃える泷

胜利条件：敌将击破

龙脉：选择正确的龙脉开启熔岩上的石桥。正解为：1. 左侧 2. 右侧 3. 右侧。选错将出现熔岩地带和敌增援，将该层敌人全部消灭才能出现正确的道路。

流程要点：巨像的攻击范围和攻击力都较大，小心站位，但它们命中不高，拿来凑防阵槽刚好，而且巨像属于魔物，可以用灵刀克制。开启龙脉前清理大部分敌人，而且要确认桥头位置没有飞行系，否则弓箭手可能直接过来攻击。地形方面有“穴”可以增加回避和回血，不妨利用起来。在接近巨像 BOSS 的时候整层出现横向的熔岩地形，前一回合歌姬尽量跟上，同时还会有弓和枪的敌增援夹击。由于数量会越来越多，接近 BOSS 后就尽快进攻吧。

可获得物品	
物品名	获得方式
マスタ–プルフ	ゴ–レム掉落
武者の刀	剑圣

22章 死したる王都

胜利条件：全灭敌人

龙脉：范围内我方单位 HP 全恢复。

流程要点：四门炮台涵盖了 3 个兵种，优先清理下方的两个，并对敌人进行轰炸。如果 3 回合之后没有击破 BOSS，在炮台还会有黑魔法师和女仆轮流的敌增援，需要继续留守到 6 回合。BOSS 的技能中有 7 回合之内回避命中加成，以及对手未反击时的减益效果，而且他本身也会去操控弓炮台。8 回合的时候 BOSS 四周会出现敌增援的 4 个防阵，因此下方单位要尽早赶回大部队接应。龙脉的应急效果非常好，尽量在其范围内作战。

可加入角色	
角色名	加入条件
アシュラ	过关后加入

可获得物品	
物品名	获得方式
龙神・辰	ダ–クマ–ジ掉落
武者の金棒	バ–サ–カ–掉落
龙の盾	バ–サ–カ–掉落

23章 暗夜王女カミラ

胜利条件：全灭敌人

龙脉：在范围内产生爆炸造成 10 点伤害。

流程要点：本关杂兵都是上级职业，且等级在 7 到 8 级，有条件的话最好先去练到平均 5 级以上并带好伤药。暗夜姐姐面前有三个龙脉，她每回合都会选择其一，对范围内所有我方单位造成 10 点伤害。可以在开战前



安排好防阵，并躲到水流之间的过道里面减少伤亡。爆炸还会将障碍物清除，开出通道，第一回合炸开通道就会使桥头附近变危险。暗夜妹妹的两个下属可以用主角过去，与其中一人对话，两人都会变成中立单位，但没有什么战斗力。敌人中有不少骑兵，带上野兽特效的枪，在进攻时用上。注意 BOSS 对弓和魔法有回避命中加成。在靠近 BOSS 后她会优先攻击我方单位而不是使用龙脉，而来路三面都会继续出现追兵。整关有着大量的龙骑士和骑兵术士，务必要保证弓箭手的存活。另外在双向回血和对付魔导书有优势的仆人最好也派出参战。

可获得物品	
物品名	获得方式
真龙石	BOSS掉落

24 章 星龙の泪

胜利条件：敌将击破

龙脉：生成龙卷风，使飞行系移动困难。

流程要点：本关主要敌人有勇者、术士和狂战士，等级在 9 以上，小心狂战士较高的必杀几率，以防阵减少必杀威胁。地图上有三门魔导炮，魔导炮对我方会造成 10 到 16 点的伤害。装备好破甲武器，派出魔法单位，一开始尽快抢占下方的那门炮台。小心右侧克制龙的勇者。将敌人吸引到射程内轰炸，之后往上接近敌将。4 回合出现的龙骑士增援可以用左下角的龙脉来阻挡。5 回合、8 回合时左右侧分别会出现术士和骑士增援。

可获得物品	
物品名	获得方式
胧	BOSS掉落
武者の剃刀	ジェネラル掉落
ドラゴンキラ–	ブレイブヒ–ロ–掉落

25 章 蝙蝠の正体

胜利条件：敌将击破

龙脉：腐蚀范围内敌人的所持物品。



流程要点：从地图左右侧进攻，房间共有 4 个宝箱，内含 S 级武器，但敌人掉落的钥匙只有 3 把，可以派两名有开锁技能的角色出战，并装备针暗器等武器分两路破甲推进。一开始 2 回合至 4 回合会在两侧出现骑士增援，一边清理他们，一边往两侧房间宝箱前进，最好两路都有回复单位跟进。6、7 回合房间出现增援。另外注意中间的龙脉会将敌单位的所有物品都清空，但他们仍然可以使用魔导炮。10 回合时，BOSS 附近会增援狂战士和重甲兵。

可获得物品	
物品名	获得方式
残心（和弓）	左上房间左侧宝箱
大祭	左上房间右侧宝箱
ブ–ツ	右上房间左侧宝箱
水车（剃刀）	右上房间右侧宝箱
叶隐	BOSS掉落

26 章 暗夜王子マ–クス

胜利条件：敌将击破

龙脉：无

流程要点：主角被关在中间，与暗夜王子对决。如果主角实力够强的话，一回合内就能够过关。虽然有门可以打开，但是敌人身上没有钥匙掉落，不妨派有开锁技能的单位出场。

可获得物品	
物品名	获得方式
夏祭	メイド掉落

27 章 暗夜王ガロン

胜利条件：敌将击破

龙脉：无

流程要点：由于本关通过之后就会直接进入下一关并打到通关结局，且在下一关开战之前无法存档和返回城池，请做好充分的准备。暗夜王的攻防能力非常高，攻击范围也大，要利用各种减益和应援来辅助才能打得动，而且身边的护卫虽然不会动，但都有许多棘手的技能，前方的狂战士也非常强力，难以直接接近敌将。先把左右两边的敌兵清除，3 回合之后左右出现骑士和魔法单位增援，注意以高魔防单位抵御，活用防阵之后再去挑战 BOSS。



终章 暗の去り行く晓

胜利条件：敌将击破

龙脉：将地面变为吸血区域，按人数每回合回复 BOSS 的 HP。

流程要点：BOSS 在受到攻击的时候才会构成威胁，而龙脉作用不大，可以先把周围的敌兵清理掉。需要注意的是攻击范围很大的巨像。BOSS 的速度较高，但防御稍低，比起前一关的形态要容易打一些。6 回合之后召唤点会出现勇者、骑士和龙骑等敌增援。

通关特典

通关之后，玩家可以任意选择 5 名角色登陆到“サポ–タ–名鉴”之中，之后就能在二周目游戏或进行其他路线时购买这些角色的魔符，从而使用这些角色了。此外，玩家如果读取通关后的存档，就会回到进行 27 章之前，这样玩家就可以保持通关前的状态继续游玩其他的内容了。



《女神异闻录 4》已经衍生出了黄金版、格斗游戏以及第一人称的迷宫 RPG 等多个不同领域的作品，并且大都素质不俗，而这次 Atlus 挑战的则是音乐游戏。《女神异闻录》系列”的游戏音乐基本上由目黑将司一手包办，华丽且现代感十足的曲风也成了系列的标志，也为本作的曲目质量奠定了坚实的基础，更何况官方还请来了诸多音乐人、DJ 为曲目进行重新混音、编曲，新鲜感十足。而作为音乐游戏来说，本作的画面、玩法、内容都十分出色，相信无论是原作粉丝还是音乐游戏玩家都能从中找到乐趣。

文 哪尼 美编 anubis

女神异闻录4 午夜热舞	Atlus	音乐
PSV	Persona4 Dancing All Night	日版
	2015年6月25日 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为6980日元	

玩法详解

画面元素详解



①活跃度

1. 活跃度与演出成功与否有着直接联系，从低至高依次分为红、黄、白、绿、彩色五种状态，处于红色状态时表示你正处于失败边缘，一旦低于红色则演出会强制以失败结束。

2. 演出结束时活跃度必须处于绿色以上的状态才算通过，即便你连击数和分数再高，只要活跃度不达标依然无效。

3. 保持高连段及音符准确度是提升活跃度的唯一方法，Good 评价不会导致活跃度下降。在 Easy 和 Hard 难度下，活跃度提升较快，不过 Hard 难度以上时，活跃度不仅提升得较慢，演出过程中小小的 miss 也会导致活跃度迅速下降。尤其是在演出后半段要特别小心，结尾处的小小失误很有可能让你前面的优秀表现前功尽弃。

②谱面玩法

判定点：游戏的谱面玩法类似于 SEGA 旗下的街机 maimai，圆形音符会从画面正中央向外朝六个方向发散，画面两侧则各有三个判定点，左侧对应方向键上、左、下，右侧对应△键、○键和×键。玩家只要随着歌曲的节奏，在音符到达判定点的瞬间按下对应按键即可，或是触摸屏幕对应的位置。

判定评价：判定由高至低分为 Perfect、Great、Good 和 Miss 四种。普通的★型、H 型和 U 型音符会直接在判定点处以文字形式显示判定的评价。需要注意的是，光圈音符和 Fever 音符虽然不影响连击，完全放过也不会显示为 Miss，但是实际上它们也有判定评价的，和普通音符不同的是并不直接以文字形式表示，而是打中的时候在判定圈外侧闪动不同的颜色，金色为 Perfect、绿色为 Great、蓝色为 Good。在比较混乱的情况下或许难以察觉，因此如果游戏结算画面中有 Good 评价的判定而你自己却没有印象的话，那很有可能就是某些光圈音符造成的。

③音符

★型音符：普通的单键音符，以金色★型符号表示，与判定点重合时按键对应按键，或者触摸对应区域。



H 型音符：长押音符，以绿色 H 型符号表示。按住按键后，看准绿色长条结束的时间点再松开按键。



U 型音符：左右手同时押的音符，以粉色 U 型符号表示。Hard 难度及以下只有水平谱面（上 + △、左 + ○和下 +×），All Night 难度则会有斜向谱面（下 + △、上 +× 等）



光圈音符：蓝色光圈，当其与黄色判定点重合瞬间划动屏幕的任意位置，或是拨动摇杆。



Fever 音符：操作和蓝色光圈一样，不过与 Fever 时间相关，参考“⑤ Fever 槽”。



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 特快专递 女神异闻录4 午夜热舞

④连击数

实时的音符连击数，有几点需要注意：

1. 一般情况下，只有 Great 以上的判定才算进连击中。

2.Fever 时间下，Good 判定也算连击，不会断连。

3. 光圈及 Fever 音符只要打中无论判定评价都会算进连击数当中，但放空不打不影响连击，不会断连。

4. 连击数直接关系到最终分数，连击数越高则分数会大幅增长。

⑤ Fever 槽

三颗星星表示的 Fever 槽，每打中一次 Fever 光圈则点亮一颗星星，如果能在规定时间内点亮全部星星的话，那么到了规定的段落时则会进入“Fever 时间”。

Fever 时间内，即便是 Good 判定也不影响连击，只要保持高连击，那么不仅能获得更多的分数，活跃度也更容易提升。

Fever 时间内，如果活跃度白色或以下的话，只会有特殊的单人演出。如果活跃度在绿色或以上，那么舞伴则会登场进行特别的双人热舞。



⑥进度条

演出时间的进度条，在规定时间内充满 Fever 槽后，进度条上会显示进入 Fever 时间的段落，请好好把握。

⑦最高分

本首曲目通过后所取得的最高分，普通情况下显示为白色，如果当前演出的分数突破了最高分，则会变为金色并一起增长。

需要注意的是，只有通过后的最高分才会被记录，如果取得了高分但最后的评价为 Not Clear，那么分数不被记录。

⑧当前分数

当前演出的实时分数，普通情况下显示为白色，突破之前取得的最高分后会变为金色。

结算评价

评价由低至高分为 Not Clear、Stage Clear、Brilliant 和 King Crazy。

演出途中活跃度过低而失败，或是演出结束后活跃度未达到绿色以上，均为 Not Clear 评价，表示曲目不通过。



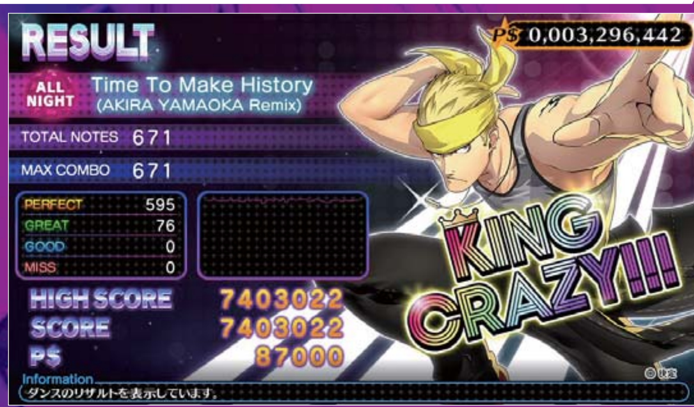
▲虽然总体失误不多，前期完成情况也很好，但由于后期若干个MISS同样会导致获得Not Clear评价。

演出顺利结束后活跃度为绿色或彩色闪光即为通过，至于是 Stage Clear 或是 Brilliant 评价具体视音符判定评价和连击数而定。

King Crazy 评价的要求比较严格，要求玩家达成真・全连。也就是打中所有的普通音符和光圈音符，且判定评价均在 Great 之上。虽然无视光圈或者在 Fever 时间中拿到 Good 判定均不断连，但这样的伪全连是无法取得 King Crazy 评价的。



▲虽然TOTAL NOTES和MAX COMBO两栏数据一致，却是“伪全连”。



▲没有Good评价的全连方可取得King Crazy。

系统介绍

剧情模式（STORY MODE）

1. 剧情基本以文字冒险的形式推进，穿插于其中的战斗部分则是以演奏歌曲的形式呈现。



2. 剧情模式分为“ビギナ－(初学者)”和“スタンダ－ド(标准)”，前者更适合不擅长音乐游戏的玩家。不过实际上两个难度下的音乐游戏部分默认都是很简单的 Easy 难度，没有太明显的区别，不必过于纠结。

3. 玩家可以随时调整难度，剧情模式中按 Start 键打开“ポ－ズメニュ－”后，在“モ－ド”中调整难度，而“谱面”一栏则可以在 Easy 和 Normal 间切换谱面难度，觉得太简单的玩家可以试试。



4. 不同难度不影响剧情的发展、亦不影响剧情奖杯的取得。

5.Spceil（前日谈）剧情开启条件：剧情模式通关、并且在自由模式中完成 DLC 以外的所有曲目（难度不限），之后再进入剧情模式即可开启。全曲目解锁条件请参照后文中的相关内容。



自由模式（FREE DANCE）

难度及歌曲解禁

自由模式中默认有 Easy、Normal 和 Hard 三种难度供玩家选择，难度越高则谱面越复杂，对于活跃度的要求也更严格，其中 Normal 和 Hard 是明显的分水岭，难度提升比较明显。

游戏本体包含 27 首曲目，其中 25 首都可以直接在自由模式中逐步解禁，并且不限难度，具体解禁方式如下。

曲目	解禁条件
specialist	初期曲目
Pursuing My True Self (Shinichi Osawa Remix)	完成《specialist》
Your Affection (Daisuke Asakura Remix)	完成《Pursuing My True Self(Shinichi Osawa Remix)》
NOW I KNOW(Yuu Miyake Remix)	完成《Your Affection(Daisuke Asakura Remix)》
Signs Of Love	完成《NOW I KNOW(Yuu Miyake Remix)》
Heatbeat, Heartbreak	完成《Signs Of Love》
Your Affection	初期曲目

曲目	解禁条件
Time To Make History	完成《Your Affection》
Shadow World(ATLUS Kozuka Remix)	完成《Time To Make History》
Like a dream come true	完成《Shadow World(ATLUS Kozuka Remix)》
Pursuing My True Self (ATLUS Kozuka Remix)	完成《Like a dream come true》
MAZE OF LIFE	完成《Pursuing My True Self(ATLUS Kozuka Remix)》
SNOWFLAKES(NARASAKI Remix)	初期曲目
Heaven(Norihiko Hibino Remix)	完成《SNOWFLAKES(NARASAKI Remix)》
Shadow World	完成《Heaven(Norihiko Hibino Remix)》
Time To Make History (AKIRA YAMAOKA Remix)	完成《Shadow World》
Signs Of Love(TK Remix)	完成《Time To Make History(AKIRA YAMAOKA Remix)》
ジュネスのテーマ(歌入り)	完成《Signs Of Love(TK Remix)》
Dance!	初期曲目
Best Friends	完成《Dance!》
Heatbeat, Heartbreak(TOWA TEI Remix)	完成《Best Friends》
Backside Of The TV(Lotus Juice Remix)	完成《Heatbeat, Heartbreak(TOWA TEI Remix)》
Pursuing My True Self	完成《Backside Of The TV(Lotus Juice Remix)》
Best Friends(Banvox Remix)	完成《Pursuing My True Self》
Reach Out To The Truth(dancing on PERSONA STAGE)	完成除DLC以外的所有曲目
カリステギア	剧情模式通关，并完成《Reach Out To The Truth(dancing on PERSONA STAGE)》
Electronica In Velvet Room	剧情模式通关，并在电视购物中购买道具“白蝶贝のブローチ”

辅助道具（POWER）			
名称	效果	分数加成	P$加成
フィーバード リンコ	打中Fever音符时，活跃度更快提升	–10%	–10%
强袭の狼烟	Fever时间中，活跃度更快提升	–10%	–15%
金刚シールド	活跃度下降速度变低	–10%	–15%
地返しの玉	活跃度过低时也不会导致中途失败	–10%	–10%
乐胜命中テープ	获得Good判定时不影响连击	–10%	–30%
辰姬神社のお守り	曲目通过时获得的P$点数增加	0%	50%
フィーバーロイヤルZ	Commu Fever一定会发生，活跃度大幅提升	–10%	–20%
全ノートの真球	任意按键都可以完成判定	–10%	–50%

挑战道具（GAME SETTING）			
名称	效果	分数加成	P$加成
人生逆回转读本	音符反向出现	5%	10%
汉、それはランダム	音符出现方向随机	10%	100%
弱虫先生、宙に消ゆ	音符中途消失	5%	50%
弱虫先生、再び現る	音符中途出现	5%	50%
スローライフの教え	音符速度极慢	10%	150%
汉なら、猛ダッシュ	音符速度极快	10%	150%
TH・缓急自在	音符速度不定	5%	50%
THE・心眼	隐谱模式，所有音符消失	100%	800%

注：最下方的ノートスピード为调整音符速度，有七个档位，对演出的评价、分数等无任何影响。

装扮、舞伴

每首曲目都有固定的主舞者（MAIN），角色无法更改。选择该角色后左右切换服装及两种饰品，上下则是更改相应的装扮。

下方的伴舞角色(PARTNER）在解锁相应的角色后可自由调整，初次游玩时默认为剪影角色，之后选择自动（AUTO）则会在已解锁的角色中随机挑选，伴舞角色同样可以更改服装和两种饰品。具体的解锁条件可参照后文中的“Commu Fever 解锁”。





道具使用

在商店中购入道具后便可以自由模式中使用，具体为选择曲目后，进入 CUSTOM 菜单中选择“プレイカスタム”，将相应的道具调整为 ON 即可。只要是效果不冲突的道具都可以叠加使用，具体每种道具的解锁方式可参照后文“电视购物”中的道具部分。

道具分为 POWER UP 和 GAME SETTINGS 两个大类，简单来说前者是降低难度的辅助型道具，后者则是提高难度的挑战性道具。是否使用道具本身并不直接影响演出评价，也不会有使用道具的标志，但是会对最终取得分数和 P$ 点数有明显影响。因此即便你装备降低难度的道具取得了 King Crazy 的评价，其他人还是能够很容易地从分数的差距上判断出来，也很难在排行榜上取得好的名次。相反，使用难度越高的挑战型道具，则分数的加成也就越高，比如装备完全隐去谱面的 THE・心眼，分数加成直接变为 2 倍。歌曲本身的极限无非也就是全音符 Perfect 评价，高手之间若想继续拉开差距，那么就必须依靠挑战道具。两种道具的效果和加成效果如下：





All Night 难度开启条件

在电视购物中购买所有的道具（アイテム）即可，具体可参阅后文中的电视购物的道具部分。



解锁玛格丽特

自由模式中可以选择解锁《女神异闻录 4》中天鹅绒房间里的玛格丽特及其专属曲目，并且在特定的几首歌中可以选择其为舞伴。解锁方式为剧情模式通关后，前往电视购物的道具（アイテム）中购买特殊道具“白蝶贝のブローチ”。



完美鉴赏模式

选择曲目后，进入 CUSTOM 菜单中选择“パーフェクト鉴赏モード”，可以欣赏全 Perfect 评价的自动演出，也可以用来熟悉谱面。

编舞教学模式

选择曲目后，进入 CUSTOM 菜单中选择“振付レッスンモード”，可以全方位详细观察角色的动作，想要自学游戏里舞蹈的玩家可以好好利用这一模式。



电视购物（SHOPPOING）

完成歌曲后获得 P$ 点数后就可以进行电视购物啦，其中分为道具（アイテム）、服装（コスチューム）和饰品（アクセサリー）三个大类。

道具名	价格	解禁条件
フィーバード リンコ	1500	–
强袭の狼烟	1500	–
金刚シールド	1500	–
地返しの玉	1500	Free Dance模式中任意曲目中途失败
乐胜命中テープ	1500	Free Dnace模式中Normal难度任意3首通过
辰姬神社のお守り	30000	Free Dnace模式中Hard难度任意3首通过
フィーバーロイヤルZ	1500	Free Dnace模式中全曲通过（不限难度）

道具名	价格	解禁条件
全ノートの真球	10000	购入50000P＄点数以上的商品
人生逆回转读本	2680	–
汉、それはランダム	2680	装备“人生逆转读本を”并通过任意一首曲目
弱虫先生、宙に神ゆ	2680	装备任意一种Game Setting道具并通过任意一首曲目
弱虫先生、再び现る	2680	装备任意一种Game Setting道具并通过任意一首曲目
スローライフの教え	2680	Free Dance模式中将音符速度调整为1并通过任意一首曲目
汉なら、猛ダッシュ	2980	Free Dance模式中将音符速度调整为7并通过任意一首曲目
THE・缓急自在	2980	同时装备“汉なら、猛ダッシュ”、“スローライフの教え”并通过任意一首曲目
THE・心眼	2980	购入其他全部的Game Setting道具
白蝶贝のブローチ	10000	剧情模式通关

服装

大部分按照购买顺序依次解锁，这里为大家列出比较特别的服装购买条件。

鸣上悠

名称	价格	解锁方式
ドラキュラ衣装	10000	在自由模式中完成20首曲目（难度不限）
群青色の衣服	15000	观看完隐藏的“Special”剧情

阳介

名称	价格	解锁方式
オオカミ男假装	10000	在自由模式中完成20首曲目（难度不限）
群青色の衣服	15000	观看完隐藏的“Special”剧情

千枝

名称	价格	解锁方式
パンプキンドレス	10000	在自由模式中完成20首曲目（难度不限）
ファイターアーマー	12000	在电视购物中购入超过10万P＄的商品
群青色の衣服	15000	观看完隐藏的“Special”剧情

雪子

名称	价格	解锁方式
魔女のドレス	10000	在自由模式中完成20首曲目（难度不限）
マジカルアーマー	12000	在电视购物中购入超过10万P＄的商品
群青色の衣服	15000	观看完隐藏的“Special”剧情

理世

名称	价格	解锁方式
小恶魔ドレス	10000	在自由模式中完成20首曲目（难度不限）
アラビアンアーマー	12000	在电视购物中购入超过10万P＄的商品
群青色の衣服	15000	观看完隐藏的“Special”剧情

完二

名称	价格	解锁方式
フランケン假装	10000	在自由模式中完成20首曲目（难度不限）
群青色の衣服	15000	观看完隐藏的“Special”剧情

直斗

名称	价格	解锁方式
黑猫スーツ	10000	在自由模式中完成20首曲目（难度不限）
コロネットアーマー	12000	在电视购物中购入超过10万P＄的商品
群青色の衣服	15000	观看完隐藏的“Special”剧情

库玛

名称	价格	解锁方式
カボチャヘッド	12000	在自由模式中完成20首曲目（难度不限）
长鼻の服	15000	观看完隐藏的“Special”剧情

真下加奈美

名称	价格	解锁方式
地味なジャージ	15000	剧情模式通关
グラビアビキニ	30000	剧情模式通关

菜菜子

名称	价格	解锁方式
绊フェスステージ衣装	25000	剧情模式通关
私服・夏	12000	剧情模式通关
私服・真冬	18000	剧情模式通关

饰品

先把服装和道具都买齐后，饰品部分基本上只要按顺序依次购买便可以全部解锁。

收集要素（COLLECTION）

勋章



选择画面最上方的勋章图标，可以查看当前已获得的勋章、及对应的要求。勋章与游戏的奖杯无关，一共十种，每种都分为铜、银、金、黑四个等级，总体来说难度比奖杯更高，适合想要自我挑战的玩家。

勋章	等级	取得条件
踏破王	铜	Normal难度全曲通过
	银	Hard难度一半曲目通过
	金	Hard难度全曲通过
	黑	All Night难度全曲通过
友情王	铜	Commu Fever达成率25%
	银	Commu Fever达成率50%
	金	Commu Fever达成率75%
	黑	Commu Fever达成率100%
舞神王	铜	获得20次Brilliant!!以上的评价
	银	获得50次Brilliant!!以上的评价
	金	获得100次Brilliant!!以上的评价
	黑	Hard难度全曲获得Brilliant!!以上的评价
连锁王	铜	最大连击数达到400
	银	最大连击数达到500
	金	最大连击数达到600
	黑	最大连击数达到1000
引搔王	铜	在一次表演中“打碟”30次
	银	在一次表演中“打碟”100次
	金	在一次表演中“打碟”500次
	黑	在一次表演中“打碟”1000次
赏金王	铜	获得P$点数总额达到200000
	银	获得P$点数总额达到1000000
	金	获得P$点数总额达到5000000
	黑	获得P$点数总额达到10000000
装束王	铜	服装获得率达到25%
	银	服装获得率达到50%
	金	服装获得率达到75%
	黑	服装全收集
装饰王	铜	饰品获得率达到25%
	银	饰品获得率达到50%
	金	饰品获得率达到75%
	黑	饰品全收集
褒赏王	铜	在一次表演中获得8000以上的P$点数
	银	在一次表演中获得12000以上的P$点数
	金	在一次表演中获得16000以上的P$点数
	黑	在一次表演中获得50000以上的P$点数
勋章王	铜	获得其他任意一枚金勋章
	银	获得其他任意四枚枚金勋章
	金	获得其他九枚金勋章
	黑	获得其他九枚黑勋章

重点解说

连锁王（黑）：要求连击数达到1000，游戏中音符数量在1000以上的歌曲目前有两首，一首是All Night难度下的《カリステギア》（1038），另一首则是All Night难度下的付费DLC曲目《Never More》（1080）。音符数多也就意味着歌曲较长，完全考验玩家的硬功夫和心理素质，当然也可以装备上“乐胜命中テ－プ”和“全ノ－トの真球”这两款辅助道具，会简单不少。

引搔王（金/黑）：正常曲目中，要求玩家“打碟”的圆环音符不可能达到500以上，因此大可以在Easy难度下选一首长度适中的曲目，装备上所有的辅助道具，开始后疯狂拨摇杆就是了。

友情王（黑）：必须剧情通关，且Easy、Normal、Hard所有曲目（DLC曲目除外）通过。难度不高，不过比较耗时。



SOUND

欣赏游戏中的曲目，可以自定义播放列表



CHARACTER

欣赏所有角色的 3D 建模，并可以自定义服装、饰品。



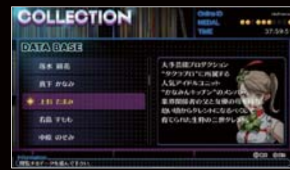
REPLAY STAGE

在 SCORE 的 ONLING 模式中保存下来的成绩，可以在此观看对应的回放影像。



DATA BASE

查看角色、关键词、曲目的介绍和资料。



GRAPHICS

欣赏获得的 CG，基本上剧情通关后就可以全部获得。



SCORE

确认所有歌曲的最好成绩，并可以查看回放影像。左右切换不同的难度，最后一项“ONLINE”可以上传自己的分数进行全球排名。想要取得更好的排名光凭 King Crazy 的评价是不够的，装备越多的挑战道具才有可能获得更好的成绩。

查看排名是可以把其他人的成绩保存下来，并观看他的回放影像。



游戏设定（CONFIG）

更改游戏的各种设定

セリフ音声：开关剧情模式中角色的台词语音

自动メッセ－ジ送り：开关剧情模式中信息自动推进

BGM 音量：背景乐音量调整

SE 音量：按键音音量调整

VOICE 音量：角色声音音量调整

ノ－ト SE：普通按键音符的音效调整，共有 6 种

スクラッチ SE：光圈音符音效调整，默认为 6 种，随着剧情模式推进还会解锁对应角色的音效

衣装 を曲ごとに记忆：设定是否记住每首曲子设定的角色装扮

明るさ：调整明暗度



Commu Fever 解锁条件

歌曲	主舞	伴舞角色			
		剧情模式通过	完成EASY难度	完成Normal难度	完成Hard难度
Pursuing My True Self(Shinichi Osawa Remix)	库玛	阳介	直斗	千枝	理世
Your Affection(Daisuke Asakura Remix)	加奈美	菜菜子	库玛	理世	鸣上悠
NOW I KNOW(Yuu Miyake Remix)	理世	直斗	加奈美	库玛	鸣上悠
Signs Of Love	直斗	库玛	雪子	完二	阳介
Heartbeat,Heartbreak	雪子	鸣上悠	千枝	直斗	库玛
Your Affection	阳介	千枝、雪子	库玛	鸣上悠	完二
Time To Make History	鸣上悠	完二	菜菜子	千枝	直斗
Shadow World(ATLUS Kozuka Remix)	菜菜子	加奈美	直斗	鸣上悠	雪子
Like a dream come true	库玛	完二	鸣上悠	雪子	阳介
Pursuing My True Self(ATLUS Kozuka Remix)	千枝	阳介	雪子	理世	完二
MAZE OF LIFE	鸣上悠	理世	菜菜子	千枝	直斗
SNOWFLAKES(NARASAKI Remix)	雪子	千枝	理世	完二	阳介
Heaven(Norihiko Hibino Remix)	直斗	完二	鸣上悠	理世	千枝
Shadow World	加奈美	菜菜子	理世	阳介	完二
Time To Make History(AKIRA YAMAOKA Remix)	完二	理世、库玛	雪子	直斗	鸣上悠
Signs Of Love(TK Remix)	鸣上悠	雪子	完二	阳介	理世
ジュネスのテ－マ(歌入り)	菜菜子	加奈美	阳介	鸣上悠	库玛
Dance!	鸣上悠	库玛、加奈美	阳介	菜菜子	完二
Best Friends	完二	直斗	鸣上悠	阳介	千枝
Heartbeat,Heartbreak(TOWA TEI Remix)	菜菜子	加奈美	千枝	完二	理世

歌曲	主舞	伴舞角色			
		剧情模式通过	完成EASY难度	完成Normal难度	完成Hard难度
Backside Of The TV(Lotus Juice Remix)	阳介	鸣上悠	直斗	库玛	理世
Pursuing My True Self	理世	加奈美	完二	雪子	千枝
Best Friends(Banvox Remix)	千枝	加奈美	完二	直斗	鸣上悠
Electronica In Velvet Room	マ–ガレット	–	阳介	雪子	库玛

注：《Electronica In Velvet Room》中鸣上悠作为伴舞角色出现的解锁条件是该曲目All Night难度通过

奖杯

本作的白金难度不高，需要花费的时间也很短，当然前提是能够很快上手并熟悉游戏的玩法。难度最高的奖杯应该是开启 ALL NIGHT 的难度，这要求玩家通过所有 HARD 难度的歌曲。由于谱面花哨，玩法上也比较特别，因此对于较不擅长音乐游戏的玩家来说，是一道小小的门槛。不过游戏中也设置了相应的辅助道具，除了勤加练习外也可以合理地使用这些道具加快白金速度。

奖杯列表

奖杯名	说明
ダンシング☆オ–ルナイト	取得其他所有奖杯
盛宴の始まり	剧情第一章完成
サ–カスはおしまい	拯救上杉たまみ
今夜は乐しかつたわ	拯救左山ともえ
お片付けの时间	拯救右岛すもも
舞台は满员御礼	拯救中原のぞみ
ばいばいクマ	剧情模式第四章完成
女帝の落城	拯救落水镜花
GO!绊ダンサ–ズ	最终BOSS击倒
历史の证人	全剧情阅读完毕（包括前日谈）
狂宴の始まり	玛格丽特参战
さらなる高みへ	最高难易度（ALL NIGHT）解禁
身だしなみ注意	第一次购买服装
ベストドレッサ–	半数服装购入
クロ–ゼットいっぱいの梦	全服装购入
宝石商	全饰品购入
时价ネット依存症	商店全物品购入
ネットのお得意样	在商店使用50万P$点数
あの感动をもう一度	在Collection里的Score面板观看Replay
我は汝、汝は我	资料库要素全收集
闭店ガラガラ	游玩时中途失败
ようこそダンスフロアへ	自由模式完成一首歌曲
パ–ティは终わらない	自由模式完成全部歌曲
击がりやすさNO1	任意歌曲达成全连（Full Combo）
マ–ベラスエンタ–テイナ–	任意歌曲获得KING CRAZY评价
ミス？ 何それおいしいの？	任意歌曲无miss完成
パ–フェクトマン	难度HARD以上任意歌曲Perfect数过半
己の记录を越えてゆけ	超越自己原来的记录
オシャレ传道师	变更服装后进行游戏
ちょい足しレシピ	变更饰品后进行游戏
こだわりコ–ディネ–ト	全员都变更过服装后完成一首歌曲
ダンサ–の星	增加难度的物品（GAME SETTING）同时装备两个完成一首歌曲
二人三脚	成功发动一次Commu Fever
いつでも一绪	成功发动30种类的Commu Fever
ナナコン上等	成功发动过所有与菜菜子有关的Commu Fever
梦のアイドルユニット	理世和加奈美作为搭档共演完成一首歌曲
先辈かっこいい!	成功发动所有鸣上悠和理世的Commu Fever
赤い女将と绿の成龙	成功发动所有雪子和千枝的Commu Fever
ジュネスボンバ–	成功发动所有阳介和小熊的Commu Fever
美女と野兽の狂宴	成功发动所有直斗和完二的Commu Fever

重点奖杯解说

あの感动をもう一度

必须在 Collection 的 Score 面板中随便选择一首已经玩过的曲目，并观看 Replay 重放后才能获得。

击がりやすさNO 1

任意歌曲达成全连（Full Combo），也就是 TOTAL NOTES 和 MAX COMBO 两栏数据一致，允许其中有不断连的 Good 评价。

マーベラスエンターテイナー

任意歌曲达成 King Crazy 评价，想要取得 King Crazy 评价需要圆圈音符一个不落，且所有普通音符的判定全在 Great 以上。

ナナコン上等

成功发动所有与菜菜子相关的 Commu Fever：

1. 完成菜菜子主舞歌曲的 Easy、Normal、Hard 三个难度，分别为《Heartbeat,Heartbreak(TOWA TEI Remix)》、《Shadow World(ATLUS Kozuka Remix)》、《ジュネスのテーマ（歌入り）》。
2. 剧情模式中完成《Your Affection（Daisuke Asakura Remix）》，主舞加奈美，伴舞菜菜子。最好在自由模式中再完成一遍。
3. 剧情模式中完成《Shadow World》，主舞加奈美，伴舞菜菜子。最好在自由模式再完成一遍。
4. 自由模式中完成 Easy 难度的《Time To Make History》（主舞鸣上悠，伴舞菜菜子）。
5. 自由模式中完成 Normal 难度的《Dance！》（主舞鸣上悠，伴舞菜菜子）。
6. 自由模式中完成 Easy 难度的《MAZE OF LIFE》（主舞鸣上悠，伴舞菜菜子）。

先輩かっこいい!

发动所有鸣上悠和理世相关的 Commu Fever：

1. 剧情模式中完成《MAZE OF LIFE》
2. 自由模式中完成 Hard 难度的《Signs Of Love(TK Remix)》（主舞鸣上悠，伴舞理世）。
3. 自由模式中完成 Hard 难度的《NOW I KNOW(Yuu Miyake Remix)》（主舞理世，伴舞鸣上悠）。

赤い女将と绿の成龙

发动所有雪子和千枝相关的 Commu Fever：

1. 剧情模式中完成《SNOWFLAKES(NARASAKI Remix)》
2. 剧情模式中完成《Best Friends（Banvox Remix）》
3. 自由模式中完成 Easy 难度的《Heartbeat,Heartbreak》（主舞雪子，伴舞千枝）。
4. 自由模式中完成 Hard 难度的《Pursuing My True Self(ATLUS Kozuka Remix)》（主舞千枝，伴舞雪子）。

ジュネスボンバー

发动所有阳介和库玛相关的 Commu Fever：

1. 剧情模式中完成《Pursuing My True Self(Shinichi Osawa Remix)》
2. 自由模式中完成 Easy 难度的《Your Affection》（主舞阳介，伴舞库玛）。
3. 自由模式中完成 Normal 难度的《Backside Of The TV(Lotus Juice Remix)》（主舞阳介，伴舞库玛）。

美女と野兽の狂演

发动所有直斗和完二相关的 Commu Fever：

1. 剧情模式中完成《Heaven(Norihiko Hibino Remix)》
2. 剧情模式中完成《Best Friends》。
3. 自由模式中完成 Normal 难度的《Signs Of Love》（主舞直斗，伴舞完二）。
4. 自由模式中完成 Normal 难度的《Time To Make History(AKIRA YAMAOKA Remix)》（主舞完二，伴舞直斗）。



《Deemo》的移动版在迎来了2.0完结篇之后，专门为PSV平台打造的《Deemo 最终演奏》也正式推出。游戏在移动版的基础上追加了全新的后日谈剧情，以及多首新曲目，其中5首由著名的日本音乐人Tatsh创作，喜欢《太鼓之达人》的玩家对这个名字应该不会陌生，而斗琴与合奏两种联机模式也进一步拓展了游戏的玩法。虽然本作相比移动版还存在一些小问题，不过瑕不掩瑜，《Deemo 最终演奏》将为你呈现出一个最完整的音乐世界，以及这场梦的终结。

Deemo 最终演奏	Rayark	音乐
PSV　Deemo 最终演奏		港版
2015年6月24日	本地1人，局域网2人	对应年龄：全年龄
售价为116港币		

系统简介

游戏的玩法非常简单直观，采用了无轨道下落式的玩法。音符分为两种，白色音符轻点，而黄色音符则是跟随轨迹变化拖动，当然如果你手速够快的话，黄色音符也可以用点击来完成。

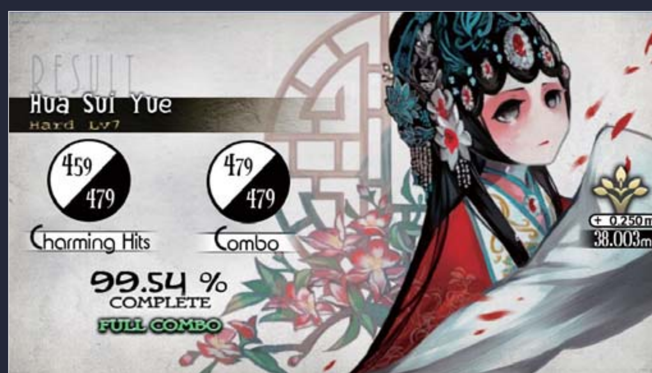


选曲界面中点击乐曲名左侧的圆形音符区域可以切换难度，每首歌都有Easy、Normal和Hard三个难度，并且以LV1~LV10这10个等级进行更细致的划分。之后点击乐曲名即可选定并进入音符下落速度设定界面，我个人建议将速度设定在5或6比较合适。



音符判定分为完美(Charming Hits)、普通和失误，完美判定时闪现金色，而普通判定则为绿色，玩家可以直观地通过颜色的区别来判断，完美和普通判定均计入连击数中。

《Deemo》并没有像大部分音乐游戏那样根据玩家的分数给出诸如S、A、B、C这样的等级评价，而是完全以百分比的分数形式作为呈现。不过比较特殊的是，玩家达成全连时会得到Full Combo的评价，如果全部音符均为完美判定，则可以获得All Charming评价，此时分数为100%。



古树成长值

游戏的剧情推进和大部分曲目解锁都与古树成长相关，因此玩家要做的就是让古树不断成长，基本规则为以下几点：

1. 每完成一次曲目后，根据完成情况便可以获得相应的成长值。一般情况下都可以获得0.3m左右的成长值，Full Combo可以获得0.45m左右、All Charming则可以获得0.6m左右。

2. 不同难度下获得的成长值是一致的，因此前期可以尽量保证在Easy难度下取得全连以上的评价，让古树快速成长。

3. 同难度下同一首歌，再次游玩时所给予的成长值远远少于初次游玩时所获得的量，因此前期不必重复刷某一首曲目。不过同

一首歌的不同难度，成长值是分开计算的。



古树成长阶段

第一阶段

2m：解锁新剧情，古树界面点击树干可以查看古树的高度。

4m：解锁新剧情，左侧房间开放，进入后调查宝箱获得隐藏曲目《run go run》，调查面具小姐桌子下方，获得隐藏曲目《Invite》。



8m：获得隐藏曲目《YUBIKIRI-GENMAN》。

10m：解锁新剧情，右侧房间开放，进入后调查车轮获得隐藏曲目《electron》。



11m：获得隐藏曲目《untitled2》。

12m：获得隐藏曲目《walking by the sea》，前往右侧房间，调查地上的玻璃碎片后，获得隐藏曲目《yawning lion》。



14m：获得隐藏曲目《beyond the stratus》。

15m：回到古树界面，点击树干获得隐藏曲目《pulses》。

16m：获得隐藏曲目《sairai》

18m：获得隐藏曲目《entrance》

20m：获得隐藏曲目《magnolia》，之后随便完成一首曲目后解锁新剧情，并获得隐藏曲目《Angelic Sphere》、《Leviathan》。

至此《Deemos collection Vol.1B》的所有曲目全部解锁，第一阶段的剧情也到此为止。

第二阶段

触发了20m时的《Leaves》剧情后，前往右侧房间，调查中央墙上的壁画可进入其中，解锁新剧情。来到地下室后调查钢琴，完成演奏后获得隐藏曲目《Suspenseful Third Day》，《Deemo's collection Vol.2》曲包开放。此时古树会直接成长10m。



30m：调查古树下钢琴上的琴谱，获得隐藏曲目《Living in One》。

33m：回到古树界面后，往上拖动画面可以发现通往树洞中的木梯。进入后调查左下角的花瓶，获得隐藏曲目《Legacy》。



35m：树洞中右侧房间开启，不过暂时还没有任何发现。

38m：进入树洞中右侧房间，调查楼梯上的书籍，获得隐藏曲目《Sunset》



40m：解锁新剧情，可以开启树洞左侧房间，调查望远镜后获得隐藏曲目《Sakura iro no yume》（通关后将这首歌达成全连的话，立绘会发生变化）。

43m：树洞中右侧的地上有一张琴谱，调查后获得隐藏曲目《La Promesse》

47m：进入树洞中左侧房间，获得隐藏曲目《Anima》

50m：树洞右侧房间中最上方的门开启，解锁新剧情，之后必须组装楼梯。

和古树的成长一样，想要让楼梯上升同样需要靠演奏歌曲来实现，不过计算方式有些许不同。首次达成All Charming可获得10%进度，首次达成Full Combo则大概能获得7%进度，同难度下同一首歌再次挑战所获得进度会有所降低。当梯子上升进度达到50%时，调查出现的小光球后，获得隐藏曲目《The Beautiful Moonlight》。

继续让梯子上升到100%，解锁新剧情后演奏乐曲，之后便可迎来大结局。获得两首隐藏曲目《Fluquor》（通关后达成全连，立绘变化）和《Myosotis》。

如梦境般的音乐之旅终于迎来终结，离别时的不舍和梦醒后恍然醒悟的泪水，用一个或许不太圆满的结局为整个故事画上了圆满的句号。让所爱之人得到幸福，这便是Deemo和小女孩共同的信念。

后日谈——无尽轮回

PSV版的《Deemo 最终演奏》在原本剧情的基础上，追加了全新的后日谈剧情以及多首新的独占曲目，完成主线流程后在主菜单界面选择After Story即可进入。具体流程推进如下：

1. 从梦中醒来的小女孩，在调查客厅的钢琴后，获得新曲目《Daylight》，《Book of Alice》曲包开放（全部由Tatsh作曲，品质极高）。之后持续演奏乐曲直到进度为100%才能继续推进。



2. 上楼来到天台后解锁新剧情，之后回到客厅调查面具碎片，获得新曲目《Earlier Than Today》，《Book of Celia》曲包开放。



3. 出门前往庭院中，调查地上的闪光处得到面具碎片，回到客厅后调查左侧挂画下的面具，获得新曲目《from RestedPoint》。



4. 进入书房里的储藏间（这里有许多似曾相识的物品），调查阴暗处的面具碎片后，根据提示前往庭院中并再次回到书房，最后调查客厅的面具，获得新曲目《Rise up》。



5. 在书房中调查右边底层的柜子，解锁新剧情，之后调查右侧书柜上的面具，再次回到客厅并调查面具后，获得新曲目《Rebellion》、《For Sis》。



6. 从庭院中的光亮处来到地下，解锁新剧情，在这里小女孩想起了所有的一切，调查面具后获得新曲目《Say Hi》。



7. 捡起最后一块碎片组成完整的面具，此时会出现两个选项：Wear it（戴上）和 Destroy it（销毁），这也将关系两个不同的结局，是选择无尽的轮回，还是选择真正从梦中醒来？完全取决于你内心的想法。（观看完其中一个结局后，可以再次触发这个剧情做另外的选择）。

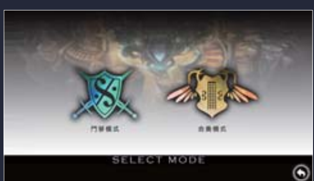


8. 选择“Destroy it”并销毁面具后，获得新曲目《Need Your Luv》，后日谈的故事也就此结束。



斗琴&合奏

除了后日谈剧情外，PSV 版《Deemo 最终演奏》还追加了联机模式，在主菜单界面选择 LINK PLAY 后，便可以通过 Ad-Hoc 本地面联的形式与身边的好友合奏一曲，或者一较高下。斗琴与合奏均可以进行本地单人练习，并且都有相关奖杯，需要注意的是合奏奖杯可以在单人练习中取得，而斗琴的奖杯则必须通过联机获得。



斗琴模式中，可以选择所有的歌曲并自由设定难度。双方各自选择一首曲目后即可开始，之后会连续演奏所选择的两首曲目，双方的分数对比会实时显示在画面右上角，落后一方会以醒目的红色凸显。



合奏模式中的曲目为固定几首，且无法选择难度。同样是双方各选一首并连续演奏。

合奏模式中的谱面经过特别设计，双方的谱面有所差异，其中一方弹奏主旋律，而另一方则负责伴奏。相辅相成，别有一番乐趣。

本体曲目列表

游戏本体一共含有 5 个曲包，分别为《Deemos collection Vol.1A》、《Deemos collection Vol.1B》、《Deemos collection Vol.2》、《Book of Alice》和《Book of Celia》。其中 Vol.1A 中的曲目按顺序演奏解锁即可，另外四个曲包中曲目解锁方式可参照前文中“古树成长阶段”和“后日谈——无尽轮回”部分。避免大家遗漏，这里列出本体 5 个曲包的曲目列表以供参照。

另外游戏还有 12 个额外的追加曲包需要付费购买，打包购入的价格为 270 港币，这些额外曲包不影响剧情，也不影响奖杯取得，大家可以视自己的喜好进行选择。值得一提的是，相比移动平台版本，PSV 版少了《Brave Frontier selection》（手游《勇者前线》合作曲包）、《Brian Crain collection》（美国作曲家 Brian Crain 合集）、《Aioi collection》（日本音乐家镰田纯子作品合集）。《勇者前线》由于是商业合作可能存在版权问题，不过后两个曲包未能收录实在有些遗憾，希望日后能够追加吧。

Deemos collection Vol.1A
Dream
Reflection(Mirror night)
Jumpy Star
Wings of piano
Nine point eight
Light pollution
Undo
Platinum
Utopiosphere
Reverse – Parallel Universe
I hate to tell you
Saika
YUBIKIRI–GENMAN

Deemo's collection Vol.1B
Evolution Era
Invite
Run Go Run
Yawning Lion
Pulses
Electron
Untitled2
Walking by the sea
Beyond The Stratus
Sairai
Entrance
Magnolia
Angelic Sphere
Leviathan

Deemo's collection Vol.2
Suspenseful Third Day
Living In The One
Legacy
Sunset
Sakura iro no yume
La Promesse
ANiMA
The Beautiful Moonlight
Fluquor
Myosotis

Book of Alice
Daylight
from RestedPoint
Rise Up
Rebellion
Need Your Luv

Book of Celia
Earlier Than Today
For Sis
Say Hi

奖杯列表

《Deemo 最终演奏》没有白金，稀有度最高的只有一个银杯。总体来说全奖杯难度不高，“取得记忆”相关的均为剧情奖杯，只要把主要剧情＋后日谈剧情都过一遍就可以取得。

“我的朋友很多”虽然要求玩合奏模式的全部曲目，但其实不必联机合奏，在单机下把合奏模式的曲目全部过一遍即可。

比较麻烦的奖杯有两个：一是完美演奏的银杯，不仅要求全连而且要 All Charming，比较轻松的取得方法是在后日谈中取得《For Sis》这首歌后玩简单难度，音符数量很少；二是“斗琴高手”，由于不能进行联网对战，因此完全只能靠面连。赶紧怂恿身边的好友也入一份吧。

另外，游戏时请尽量保证网络环境畅通，否则可能会出现达成条件却不跳奖杯的情况。如果遇到这个情况可以尝试退出游戏，确保网络通畅后再次进入游戏即可（若是剧情奖杯，请进入游戏后到大树左侧的房间中，点击书架再次观看对应的剧情影像）。

奖杯	奖杯名	取得条件
铜	坠落	取得记忆“Falling Girl”
铜	萌芽	取得记忆“Budding”
铜	花舞	取得记忆“Blossom”
铜	枯叶	取得记忆“Leaves”
铜	密画	取得记忆“Where it Goes?”
铜	大树	取得记忆“The New Tree”
铜	钥匙	取得记忆“The Key”
铜	纷争	取得记忆“You Cannot Go”
铜	道别	取得记忆“Goodbye”
铜	真相	取得记忆“Where You Are Not”
铜	后日	取得记忆“Another Day”
铜	现实？	取得记忆“Reality”
铜	面具	取得记忆“The Masked Girl”
铜	新生	取得记忆“Rebirth”
铜	连击	第一次达成全连
银	完美演奏	第一次达成完美演奏
铜	我的朋友很多	玩过合奏模式全部的曲子
铜	斗琴高手	在斗琴模式中得到 10 场胜利
铜	钢琴家	完成 10 首 Hard 难度的曲子



虽然游戏距离本作发售已有一段时间，但此次登陆国服后游戏优惠幅度极高，PS+ 用户还可以免费下载，加之白金难度不高，还是非常推荐玩家们都来尝试一下。不过考虑到游戏实际发售时间的关系，本文仅用少量篇幅为大家简单讲解些游戏技巧，并奉上奖杯白金攻略。

雨血前传 蜃楼		灵游坊	动作
PS4	Rain Blood Chronicles: Mirage		中国版
	2015年6月23日	本地1~2人	
	售价为PS4：66元人民币		

角色

游戏中有魂和左殇两个角色可供操作，一个主攻一主守，二人的攻击流派差距较大，打起来手感上有很大不同。魂的战斗风格以灵动为主，R2 的鬼步移动可以取消硬直，连段攻击效果华丽，不过由于魂的大部分攻击都会造成位移，同时鬼步的反击判定也比较严格，如果存在喜欢输出重复指令的坏习惯很可能会导致鬼步无法及时施放。升级方面建议优先学习二段跳并提高轻攻击伤害。

左殇则可以在按下 R2 是攻击来积蓄剑气打出极强的场控效果，同时 R2 加 ↑ 的剑阵格挡实用性极强，这里需要强调防御敌人攻击后会对剑气产生消耗。考虑到左殇的剑阵和反噬剑的实用性，推荐优先提升剑气能力并购买相关饰品。



■玄冥柜和紫蛇座分别可以提升饰品和学习招式。

杂兵战



由于角色前后期能力差距较大，杂兵战前后期打法思路差别巨大，概括起来就是前期怂后期浪的风格。游戏中的两角色的反击技能都可以秒杀杂兵，前期不追求华丽度的话依赖此技能游戏基本无难度。同时杂兵在各难度下攻击方式全部相同，摸清后反击难度不大。不过需要注意魂的鬼步升级前一段判定比较严苛，攻击后存在硬直时间，另外一些敌人在可以中途取消攻击，所以魂的幻杀在游戏中并不实用。

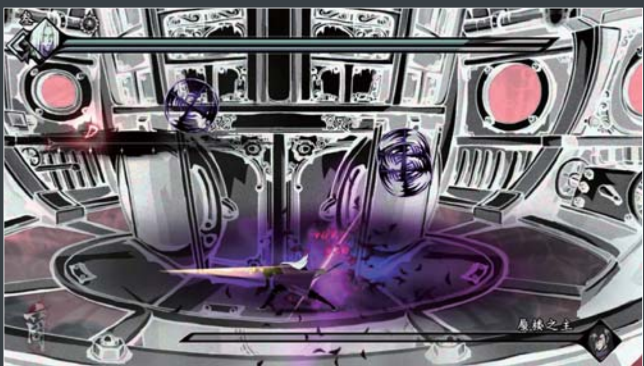
左殇的反噬剑则完全不同，一方面判定宽松，另外即使没有把握好时机角色也依旧处于防守状态，刷流程安全快速推荐使用。在后期能力提高后，不论使用哪一位主角面对杂兵基本都如砍瓜切菜一般。此时的杂兵战思路改为主动进攻，优先使用几次反击快速提高评价，配合装饰道具后保持高评价的难度会极大降低，同时获得更高的奖励。

BOSS战

游戏中的几场BOSS战，设计的比较出彩，几位BOSS的攻击能力都较强，招式虽然不算太多，但想完美躲避也需要一定的操作能力。BOSS战中，魂利用二段跳和鬼步的无敌时间可以顺利找到BOSS空隙反击，杂兵战无敌的左殇则需要不停地补充剑气才能抵消BOSS的技能伤害，所以BOSS战方面魂会相对好用一些。

BOSS战的输出方式主要依靠空中连段，游戏在地面上无法打出太多招式的组合，想提高伤害就必须在浮空阶段对BOSS疯狂输出。魂的空中连段技巧基本依靠斩坠杀快速落地后，使用鬼步跳起取消硬直继续输出。

左殇的打法比较多样，将敌人浮空后利用剑气将BOSS定在空中，随后按R2攻击补充剑气，再放开R2使用轻剑气继续攻击，可以持续输出。如果操作不过关可以，尝试用浮空剑再打出一次击飞增加输出。不过由于左殇灵活性较差，大部分BOSS战还是推荐使用反噬剑稳扎稳打。



奖杯说明

本作的奖杯难度不高，但是需要时间来提升角色能力，由于流程部分较短，一周目后角色强度的提升不足，此时普通玩家挑战最高难度依旧会显得极为吃力。所以中期必须有一段时间进行升级道具的刷取，为最高难度挑战最准备。另外游戏目前存在一些BUG会导致存档丢失，并且出现无法自动存档的情况，建议玩家多多手动保存以免悲剧发生。如果此情况以出现，可以尝试备份存档后删除坏档再从新读取存档备份，此BUG出现比较随机，效果也不尽相同基本无法避免，目前游戏最新补丁已经对这个BUG进行了改善。

奖杯类型	奖杯名称	奖杯说明
白	蜃楼之主	得到雨血前传：蜃楼的全部奖杯
铜	剑洒落叶血	击败剑狂
铜	风起旧鬼哭	击败鬼面君子
铜	石窟酒肉臭	击败屠夫
铜	怨墓断阴阳	击败红白娘子
铜	血污黑林处	击败邪茧
铜	云中破邪王	击败万邪王
铜	杀夺上钩者	击败渔夫
铜	落城翎箭殇	击败银龙号
铜	地窟鱼鬼灭	击败水鬼
铜	机关斩刀降	击败机关“斩”
铜	城门木甲碎	击败机关“灭”
铜	蝶身满疮伤	击败蝶
铜	佛门罡正气	击败刀刹
铜	为了“组织”！	击败银翎
铜	蜃楼仍未亡	击败蜃楼之主
铜	山雨初含霁	在见习者难度下击破蜃楼飞船



奖杯类型	奖杯名称	奖杯说明
铜	江云欲变霞	在入阵者难度下击破蜃楼飞船
铜	黑云怖蜃楼	在破局者难度下击破蜃楼飞船
银	昏噎无尽夜	在逆天者难度下击破蜃楼飞船
银	南雁哀鸣	逆天者难度下在不消灭纸鸢弓手的情况下击败鬼面剑客
银	快枪手	逆天者难度下在击败红白娘子任意一个后，六秒之内击败另一个
银	伸缩自如	逆天者难度下在万邪王进茧六次之后将其击败
银	模范乘客	逆天者难度下击中银龙号的每一发炮弹
银	旱鸭子	逆天者难度下在水鬼没有下过水的情况下将其消灭
银	老司机	逆天者难度下让机关“灭”消灭二十个机关“战”
银	佛光暗淡	逆天者难度下无伤击败刀刹
银	手足相残	逆天者难度下两分钟之内击败银翎
银	残疾人士	逆天者难度下无死亡击败蜃楼之主
铜	暗阁	在第一幕第一个场景发现隐藏场景
铜	迷藏	在第一幕第二个场景发现隐藏场景
铜	自投罗网	在第二幕第一个场景找到疤面白飞
铜	敢深入？好样的！	在第二幕第五个场景进入隐藏地道
铜	呦！好小伙子！	在第三幕第一个场景完成救人事件
铜	隔墙有耳	在第三幕第三个场景听到杀手之间的交谈
铜	沉思者之细语	在第四幕第二个场景找到沉思者
铜	人道落城风光好	在第四幕第三个场景船头观赏落城风光
铜	困兽之斗	在第五幕第一个场景逃出敌人的封堵
铜	那件事情	在第五幕第一个场景找到秘密地下室
铜	这是二甲苯？	在第五幕第四个场景不碰到毒水
铜	博大精深	在第六幕第一个场景发现城墙下面的秘密
铜	黑色旗帜	在第六幕第二个场景找到黑镖门镖师
铜	无间道	在佛塔中遇到“鬼面杀手”
铜	被灭门了！	消灭所有名字后带排序的精英弓箭手
铜	玄玉玄鱼	救出玄玉的妹妹
金	柳暗花明	找到全部的隐藏地点
铜	行云流水	达到一次S评价
铜	虚步太清	维持二十秒S评价
银	小矩身上灰	头目挑战获得S评价
金	筋疲力尽	无尽之战完成一百层



BOSS战奖杯攻略



南雁哀鸣	由于此 BOSS 战需要避免击杀纸鸢弓手，魂的空中连段基本不能使用，推荐选择左殇在地面靠反噬剑与 BOSS 周旋。
快枪手	这场 BOSS 战控制红白娘子血量即可。
伸缩自如	这个奖杯官方的解释出现了问题，实际是需要万邪王进入茧内 6 次之后才可以解锁奖杯。万邪王的血量会影响其召唤杂兵的能力，可以将每一波杂兵都留出一个增加 BOSS 回血时间降低难度。
模范乘客	此奖杯靠技术通过难度不大，把握时机即可，另外有玩家研究出利用跳船后产生的无敌时间直接攻击炮弹的实用方法。
旱鸭子	本战选择魂佩戴蚀之魄与毒之镜利用 BOSS 开场的破绽输出，如果失误就迅速复活利用无敌时间抢攻即可。
老司机	本关只要等 BOSS 杀死足够的机关“战”就可以了。
佛光暗淡	本关依旧推荐佩戴蚀之魄与毒之镜，因为已经要求无伤所以反倒可以方便判断，死了就重新挑战。这里还是需要一定技巧完成，注意控制与 BOSS 的距离躲避第一状态的旋转突进和而第二状态的升龙。使用魂注意用二段跳寻找时机，左殇保持剑阵剑气充足即可。
手足相残	本关由于需要抢时间，推荐使用魂快速输出，BOSS 的技能可以不做理会，死了用阳春丹复活即可。
残疾人士	蜃楼之主攻击招式较多，且不能使用技能反击，建议携带泉之心饰品回血与 BOSS 周旋。轮椅阶段可以使用魂灵活躲避，后期的大范围招数换为左殇使用剑阵格挡，等待机会挑空输出。

关卡收集详解

游戏每个章节会分为不同小节，关卡中只有部分小节对应收集要素及奖杯。下文只对比较容易错过的内容以及奖杯相关做出介绍，其他收集不做赘述。



游戏章节	隐藏要素地点
1-1	第一座高楼上宝箱。后面进入的小楼二层，打破酒坛出现隐藏场景获得奖杯“暗阁”。
1-2	这里进入楼内右侧有一个宝箱，打开获得杂记，二周目选择直接离开宝箱会变为移动宝箱，随后楼内提示出现隐藏场景获得奖杯“迷藏”。
1-3	挂着灵游坊的高楼上宝箱。
2-1	打完白衣乐师后面的地图出现隐藏场景，通过后获得奖杯“自投罗网”。
2-5	三色陶瓷罐选择打破紫色，出现隐藏场景。随后较大落差的悬崖跳下获得宝箱，解锁“敢深入？好样的！”奖杯。（注：2-2 最后的平台分为上下两层，走上方进入 2-3，下方为 2-4 两小节为平行关卡。）
3-1	听到女子声音后返回，白衣乐师上方有收集物品，同时获得奖杯“呦！好小伙子！”
3-2	第二次出现斜上方箭头提示后，树上有宝箱。
3-3	第三层听到敌人的对话获得奖杯“隔墙有耳”。
4-1	鬼面队长战斗后的断路下面有船内有宝箱，小节最后一段路鱼篓内有收集要素。
4-2	渔夫战斗后第二个高楼顶有宝箱。随后的连环船后小桥下有小船，船上有隐藏场景，通过后获得奖杯“沉思者之细语”
4-3	开启机关前先跳上船头的龙头顶上，即可解锁奖杯“人道落城风光好”。
5-1	这里有个明显的宝箱，需要先从楼内出来，由第二座楼内向左走过长廊到达，进入隐藏场景后解锁“那件事情”。进入下水道后麒麟像前的缺口不要跳下，向前走有宝箱。通过小节最后的一段机关战斗后解锁“困兽之斗”。
5-3	一高一低的毒水组合处高处平台有一个宝箱，
6-1	跳下城墙缺口解锁“博大精深”。
6-2	第一组战斗后房子下层右侧有隐藏场景，进入后解锁“黑色旗帜”。
6-3	第二座高楼房顶有宝箱。
7-1	第一个场景左边佛像脚下有宝箱。
7-7	第七层佛塔剧情，看完过获得奖杯“无间道”。
8-1	第六根桅杆上有宝箱。
8-2	丁房间内有宝箱，最后一个房间剧情后解锁“玄玉玄鱼”
8-3	最后两根柱子后有宝箱，BOSS 战后逃亡过程中柱子后同样有宝箱。



白金路线

游戏白金虽然难度不高，但是获取速度方面还称不上神作，游戏流程通关两遍，加上刷钱的时间白金最少也在 20 小时以上。一周目游戏建议优先选择中低难度，这期间寻找关卡隐藏要素，解锁相应奖杯。之后解锁的头目挑战和无尽之战奖杯没有难度要求，选择低难度通过即可，如果过关评价够高的话，还能得到不少游戏奖励。剩余的逆天难度奖杯根据个人能力选择，技术不佳的就再来一遍破局者难度提升角色能力。之后逆天难度下的 BOSS 战依照上文讲解解锁，如果实在不行就多刷一点阳春丹跟 BOSS 正面消耗。另外，游戏最后第七、第八章和最终 BOSS 战是连在一起的，不仅不能单独选择，每个难度的对应奖杯也必须单个获取，这个设定实在有点不近人情，打的快的话四个难度刷一遍也要一个小时左右的时间。

游戏过程中如果选择重开或者退出关卡，当前获得的奖励都会进行保存，可以通过这种方法来刷取阳春丹或银两元宝。



■没有装备挑战无尽之战极为困难。

XBOX STYLE



不知大家对微软在E3展上的表现感觉如何？纱迦个人是很满意的，一定要挑刺的话，那就是Hololens的情报还是太少。而E3展之后，国行也加大了宣传力度，其中也包括和UCG的合作。希望近期就会有成果展现给大家！

科隆发布会时间公布



今年的E3展前发布会上，微软公布了数量繁多的独占游戏，以及大量能在年内玩到的大作，还有Hololens这样的火星科技压场，然而风头却被索尼那边公布的《莎木Ⅲ》和《最终幻想Ⅶ重制版》给盖了过去。不用说，Xbox部门上下肯定是十分不爽，因此微软决定要在科隆展扳回一城。

微软已定于北京时间8月4日晚上22点召开科隆游戏展的发布会，届时会向全球观众直播。虽然距离E3展只有一个多月时间，但微软依然有信心拿出完全不同的震撼内容。Xbox部门主管菲尔·斯宾塞表示，这次科隆游戏展和E3的内容是同时准备的，规模不亚于E3，同样会有新IP、新内容公布。已确定会出展的游戏除了《光环5》、《极限竞速6》等一大票E3上已经出场过的游戏外，还会有《量子破碎》、《除暴战警》新作、白金开发的独占游戏《Scalebound》等大量新作。让我们一起期待吧！

《极限竞速6》新情报披露

在E3展之后，Turn 10又放出了更多《极限竞速6》的新情报，其中包括令人兴奋的MOD系统。

Turn 10的创意总监Bill Geise确认，6代将系列首次加入难度修改MOD。通过MOD，玩家可以自行调整难度、起跑顺位、起跑位置以及增加任务等。玩家设定的难度越高、限制越多，完成之后获得的金钱和经验就会越多。不过MOD不会出现影响平衡性的选项，只是提供给玩家更多玩法。

天气系统是这回游戏的重点，不过作为系列首次引入这一要素（不算《地平线》），相对的限制也不少。以下雨为例，赛事只会分有雨和无雨两种，不会出现开着开着突然下雨或雨突然停的情况。另外夜间赛事也不会下雨。至于夜间赛事也是本作的首创，游戏将籍以出色





的光影效果来刻画夜间赛事的不同感觉，玩起来十分刺激。

为庆祝系列诞生十周年，微软还特意公布了《极限竞速6》限定版主机。该主机和手柄采用了和本作代言车：福特GT一样的蓝色配色，图案采用赛车主题。主机附带1TB硬盘，开机音效是赛车的引擎发动声，价格为399美元，9月15日和游戏同步推出。值得一提的是它附带的手柄，这款手柄不仅有3.5mm耳机接口，背部握把更采用了防滑钻石纹路设计，手感拔群！

另外，如果玩家预购包含最多数字内容的数位终极版的话，可以在9月10日玩到游戏，比起游戏正常的发售日9月15日来早了5天。目前港服数位终极版的价格为637元，普通版是416元（均为港币）。

《再生核心》更多详情



今年E3上，微软公布了由稻船敬二担任制作人的Xbox One独占游戏《再生核心》（ReCore），该作将由日美两家工作室联合开发。在E3展上稻船透露了有关本作的更多情报，这里简单为大家介绍一下。同时也期待科隆游戏展上会有新影像展出。

首先游戏的玩法将是动作冒险，游戏的主人公是Jewel和Mack。Jewel就是在预告片出现的那位妹子，而Mack是那个蓝色的球状核心。在游戏的世界观设定中，人工智能成为了世界的统治者，人类成了少数种族。Mack可以装入不同的机械，每种机械都会有不同的形态，例如预告片中出现的机器狗。另外Mack还有升级要素。游戏的一大卖点是沙尘暴，每次沙尘暴结束后地形都会有所改变。

稻船敬二表示，本作已经开发了14个月。游戏预定将于2016年春季发售。游戏已确定会推出中文版。

Xbox One和PS4账号分享功能比较

最近发现很多人都搞不清楚Xbox One和PS4的账号分享有什么不同。Xbox One和PS4的账号分享初一看似乎是差不多的，只是一个叫设为HOME，一个叫设为常用，但仔细比较还是有较大的不同。本期专页就为大家介绍一下。

异曲同工的HOME和常用

首先来看看最基本的分享功能，也就是HOME和常用。这两个叫法其实是一个意思，都是说这个机器放家里，是我用得最多的。（当然编辑就未必了，最常用的一般在单位。）当一个账户将一台机器设置为HOME/常用后，该机器上的所有账户均可以随意使用该账户购买过的所有数字内容。此外，如果该账户本身是金会员/PS+，那么该机器上的所有账户均可以使用金会员/PS+的功能（如联机对战）。如果该账户在没有设定为HOME/常用的机器上登录，那么必须让该账户保持在线登录状态，才能玩到该账户购买过的数字内容。

由此可知，如果两个账户想在两台机器上游玩对方的数字内容的话，最简单的办法就是互设HOME/常用。假设纱迦的账户是甲，机器为A，伽蓝的账户是乙，机器为B。只要让甲把B设为HOME/常用，乙把A设为HOME/常用就可以解决这一问题。如此一来A上的所有账户都能使用乙的数字内容，B上的所有账户都能使用甲的数字内容。惟一的不便是甲乙想在自己机器上使用自己购买的数字内容时还需要在线登录，但这不是什么大问题。

分享第三方的不同

从上面来看HOME和常用是基本一样的，不过如果涉及到分享给第三方的话，就会有很大不同了。接续上面的例子。如果这时稀饭也想加入进来，他的账户是丙，机器为C，那么应该怎么做呢？对于PS4来说，如果稀饭想用他的账户丙玩到纱迦的账户甲购买的数字内容，只有两种办法，一是和纱迦互换HOME，二是用账户甲对应的常用PS4进行游戏。对于第一种方法，那么之前的互设常用就无效了。而对于第二种方法，那根本就不叫分享。由此可见，PS4实际上是不能做到三方合购的。

而对于Xbox One而言还有第三种方法，那就是让稀饭在自己的机器C上在线登录账户甲，这样机器C上的所有账户都可以使用账户甲的数字内容了。这个方法对于X360玩家来说应该不会陌生，而到了Xbox One时代由于一个手柄就能登录复数个账户，连插多手柄的工夫都省了。有了这一招，就可以实现多人合购。如果是单机内容的话，甚至可以专门开一个合购小号，大家互相换着玩。

取消HOME/常用

不过PS4也有其便利之处，那就是可以无限制取消和重绑常用。玩家只要用账户登录已设为常用的PS4，然后在设定里手动取消，就可以绑定到新的PS4上。如果遇到机器损坏，或是被不明机器设为常用，PS4还可以在网页上选择取消该账户绑定的所有常用主机，只不过这个步骤每半年才允许一次。

Xbox One也可以像PS4那样撤销HOME，但Xbox One的此项操作每年只能进行3次，这个就不如PS4方便了。虽说达到次数之后可以向客服申请撤销，但总归是不方便。撤销HOME时，玩家无需在设为HOME的主机上登录，因此也不存在网页上操作的方法了。

不知各位看过这篇文章后是否对两台次时代主机的账户分享功能有了全面的认识呢？总的来说PS4更适合两两之间分享，而Xbox One则可以实现两人以上的合购和分享，可谓各有所长。不过不管怎样，大家一定要找靠谱的人哦！

精英手柄情报补充

本届E3展上，价值150美元的Xbox One精英手柄蔚为话题。如今有关精英手柄的进一步详情公布，现在与大家分享一下。



首先最重要的一条新情报，那就是自定义按键配置。此前的情报表明，玩家可以把LB、LT、RB、RT4个键映射到背面的4个自定义按键上。不过如果只能这样的话，那么功能还是比较有限的。如今我们已经知道，自定义按键的过程需要在专门的APP中进行，而自定义按键也并不局限于这4个键，而是所有的按键包括十字键和摇杆键都可以自定义。利用这个APP，玩家可以保存最多255种自定义按键配置，还可以保存在云端，随时调用。

另外比较重要的信息是微软确认了这个手柄的工作环境。Xbox One和Windows 10在之前就已经确认支持，现在确认Windows 7/8也可以使用，但没有对应的APP。Windows Phone不能使用，但平板可以使用。

其他新情报包括：微软将与第三厂合作开发主题摇杆头、十字键图案，会有游戏针对精英手柄设定默认配置，附带2.8米长的USB线等等。这款手柄预定于10月在主要国家地区发售，其他国家地区随后登场。

《战争机器 终极版》BETA数据公布

E3期间，微软开放了《战争机器终极版》BETA测试，在期8天的时间内共有来自全球66个国家和地区的786415名玩家体验了BETA版。微软迫不及待地在推特上公布了一系列相关的数据，包括：

- 总杀敌数：4120万
- 电锯杀敌数：1645782
- 总处决数：5920710
- 踩脸杀：1725586
- 插雷杀：145580
- 总局数：1097614
- 总游戏时间换算：120年



7月金会员游戏公布

一月一度的福利又来了！这次的游戏十分给力，而且基本不用介绍（可以偷懒啦）。具体如下：

游戏名	平台	免费时间
刺客信条Ⅳ 黑旗	Xbox One	7月1日～7月31日
好多的我	Xbox One	7月16日～8月15日
植物大战僵尸	X360	7月1日～7月15日
战争机器3	X360	7月16日～7月31日

大家惟一陌生的应该就是《好多的我》。它是一款平台动作类的独立游戏，游戏中玩家获得特定物品后可以复制一个分身，利用这许许多多的分身就可以做出很多惊人之举。从目前公布的情报来看是个难度很高的2D游戏，有兴趣的玩家不妨试试。



软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·PSV国行主机降价·旧款3DS的RXTools虚拟系统·CUH-1200系列PS4主机上市

E3展上索尼和微软都有新硬件发表，特别是索尼，新型号的PS4已经悄然上市。微软则是公布了精英手柄以及向下兼容X360游戏的重大利好。虽然任天堂在硬件方面缺乏表示，但Wii U主机在国内的关注度仍有上升，本期"软硬兼施SP"就会为大家带来阔别已久的Wii U市场报告！

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货）	1149元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1409元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：暑期已至，掌机作为学生玩家的首选机型，无疑是最受关注的。商家也因此打出很多超值降价的噱头来吸引玩家，不过比商家行动更大的还是索尼官方，在7月9日索尼官方宣布PSV国行版售价从1299元降至1149元，降价幅度达150元。对比价格仍在1100元左右的港版和日版，拥有2年官方保修的国行主机俨然成为值得考虑的购机选择。至于上期我们提到的新版PSV-2000暂时还没有消息，市场上也没爆出发售的消息，看来索尼很有可能要等到科隆游戏展之后再推出了。

关于PSV主机的破解，反倒是最近比较热门的话题，在PSM破解风波过后，一直没有新的进展，直到上个月底，索尼更新发布了最新的3.52系统，并且把PSM和PSM Unity在PSN上直接下架，这让破解玩家Yifan Lu发现PSM Unity上有重大BUG。玩家可以利用邮件漏洞破解PSV的存储卡，从而绕过强制升级系统或者强制格式化来安装PSM Dev for Unity。这样一来，玩家即便之前没有订阅安装PSM，也可以通过邮件漏洞来安装权限更高的PSM Dev for Unity。现在凡是安装了PSM或是PSM Dev for Unity的主机在未来都可以使用PSV的原生破解系统Rejuvenate。不过现阶段的Rejuvenate由于open SDK还暂时无法使用，所以Rejuvenate自制系统无法运行自制程序和游戏，只能简单地演示"hello world"。不过邮件漏洞的破解让所有PSV都有了破解的可能性，这次的破解动作还是牵动了不少玩家的心，很多玩家到店都会询问PSV是否能够玩破解游戏了，不过现阶段的答案还是：NO。

其实，从实际角度考虑，Rejuvenate系统的功能过于薄弱，而且Yifan Lu方面也表示绝对不会支持破解游戏。从另一个角度来看，安装自制系统只是破解中的第一步，由于PSV绑定存储卡，未来只有破解了PSV的存储卡，顺利拷贝游戏，才算完全破解。现在来看，PSV的破解还远未成形，寄希望自制系统发布后就可以玩上破解游戏的玩家还请暂时稍安勿躁了。不过未来利用Rejuvenate运行各种模拟器或许将成为可能，有需要的玩家可以在购机后尝试安装PSM Dev for Unity以备不时之需。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1149元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1050元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	290元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV原装耳机（港版）	120元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元
16GB索尼原装PSV记忆卡	188元		

02 3DS购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，9.2系统）	1100元
烧录卡	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
电源	N3DS LL专用变压器	20元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1539元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：N3DS发售至今已经将近一年的时间，旧款的3DS基本上已经消失匿迹，虽然在破解方面旧款的3DS有一定的先天优势，不过考虑到破解和翻新情况，还是推荐玩家选择更合适的N3DS系列。目前N3DS的售价和之前变化并不大，其中N3DS LL可破解的9.2系统以下主机缺货比较严重，除了黑色款在1100元左右，其他颜色要再贵上100元，追求个性的玩家要考虑尽早出手。

上次提到N3DS系列拥有功能更多的自制系统NTR CFW，很多玩家也询问旧款3DS是否也有自制系统可用。恰巧前不久国外论坛也放出了只针对于旧款3DS开发的RXTools虚拟系统，此款系统基于GateWay的自制固件开发，可以通过Wi-Fi进行无卡破解，不过整体刷写非常麻烦，功能上也并不如GateWay更全面，惟一的特点是使用更方便，可以脱离GateWay红卡兼容所有游戏，包括GBA、VC等游戏，直接通过SD卡即可运行。而且刷写后的虚拟系统也可以直接在主机里更新，和GateWay的虚拟系统如出一辙，如果有需求的话，玩家可以考虑自行刷写，还需注意的是，目前RXTools仅仅支持日版、美版、欧版，其他版本主机的用户和动手能力不强的玩家就不建议尝试了。另外RXTools虚拟系统也可以通过GateWay进行刷写，破解难度也要比无卡破解更简单，不过既然使用GateWay的话，还是建议继续使用烧录卡更为稳妥一些，毕竟刷写系统的操作要更为复杂一些。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，9.2系统）900元	SKY3DS（支持9.5系统）390元
N3DS LL主机（日版，9.2系统以上）1050元	金士顿 16GB TF卡（行货）39元
N3DS LL主机（日版，9.2系统）1100元	金士顿 32GB TF卡（行货）79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）320元	金士顿 64GB TF卡（行货）169元

03 索尼家用机 购机推荐套餐

品牌 / 型号		价格
主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元
总计		2899元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：作为目前游戏界最受关注的主机，索尼这两年在PS4上的改进可谓是不遗余力。上个月，索尼就宣布最新的CUH-1200系列PS4主机将会在6月下旬率先在日本地区上市，新的CUH-1200型主机将比此前的1100型省电8%，同时重量减轻10%，并且更换了外壳。1200型主机全部采用磨砂材质，且电源键和出仓键也从触摸式改为了实体按键。新1200型的PS4可以说是在成本上作出了妥协，除了耗电、变轻之外，其他方面的改进均从削减成本角度考虑，单纯追新的话并没有必要。现在市场上的日版1200型主机大部分地区已经到货，报价普遍在2400元左右，比旧款的1100型号的港版主机略贵100多元，从实用角度考虑，还是选择旧款型号更为超值一些。目前还暂不了解国行和港版会在何时更新，不过对于现阶段来说，购买1100型主机属于抄底的价位了。至于之前一直传闻的1TB大容量PS4，索尼只确认在欧洲地区发售，上市日期定在了7月15日，但型号不变，依旧为1100型，看来索尼对新型号主机的普及还需要一定时间。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2300元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1200A主机（500GB，黑/白色，日版）	2400元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元		

04 微软家用机 购机推荐套餐

品牌 / 型号		价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2250元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2250元
近期推荐购入指数		9

点评：传言中新款的Xbox One并未上市，不过Xbox One的价格倒是近期波动最大的。截止到发稿日，Xbox One港版主机售价已经跌至2500元左右，韩版主机也跌至2400元左右，而最便宜的台版，现在只要2200元上下就可以买到，合理公道的Xbox One售价无疑让主机的关注度上升了一个层次，而微软承诺的秋季更新和向下兼容X360游戏，也让不少前X360玩家最近投入了Xbox One的怀抱。毫无疑问现阶段的Xbox One已经到了比较合理的价格区间，喜欢的玩家可以出手了。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2400元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2300元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2200元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	4299元	组装HDMI线	50元

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附带HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

05 Wii U 购机推荐套餐

品牌 / 型号		价格
主机	Wii U豪华版主机（32GB）日版	2080元
电源	原装电源	–
Wii模式破解/硬盘	500GB移动硬盘含数据线	400元
总计		2480元

备注：豪华版官方标准包装附带Wii U平板手柄、Wii U平板手柄触笔、Wii U主机电源适配器、Wii U平板手柄电源适配器、HDMI线、Wii U平板手柄充电台、Wii U平板手柄支架以及Wii U主机纵向放置支架。

点评：自从《油彩军团》发售后，很多玩家被Wii U有趣的游戏方式吸引，咨询Wii U主机的一些行情。有读者询问为何市场风向标当中很长时间没有看到Wii U的相关介绍。实际上经常逛电玩店的玩家应该比较了解，Wii U在国内属于比较小众的游戏机型，很多电玩店不提供货源，这就导致了玩家比较难买到主机。其次，Wii U在价格上一直属于极其稳定的状态，报价变动较少。因此导致了Wii U的长时期缺席，这里也向一直关注Wii U的玩家提一声抱歉。未来的市场风向标中我们将不定期更新Wii U的市场行情，满足Wii U玩家的需求。目前来说，8GB的普通版Wii U已经停产，玩家可以从市场中买到的均为32GB的版本的豪华型主机。但Wii U和PS4、Xbox One不同，主机会锁区，即日版Wii U只能玩到日版游戏，美版Wii U只能玩到美版游戏，两者的游戏阵容大体相同，目前最大的区别是《零 濡鸦之巫女》暂时只有日版，想要玩《零》系列的玩家千万别买错版本。另外在主机破解上。Wii U支持Wii模式破解，且可任意随意升级主机，任天堂在Wii U上对Wii模式没有限制，破解后不会影响到正版游戏联网，所以购买Wii U主机，从功能角度考虑，可以让商家破解Wii模式，另外购买Wii的遥控器手柄玩到以前的经典游戏，整体上还是非常核算的。

任天堂家用机及主要周边参考价格

Wii U豪华版主机（日版，白色）	2080元	Wii U猎天使魔女2及四款游戏同捆主机（美版，黑色）	2950元
Wii U马里奥赛车8同捆主机（日版，白色）	2180元	Wii U麦克风	390元
Wii U Sports同捆主机（日版，白色）	2150元	Wii U FIT计步器（Wii U FIT拆机版）	180元
Wii U异度之刃同捆主机（日版，黑色）	2900元	Wii U Pro经典手柄	280元
Wii U豪华版主机（美版，黑色）	2250元	Wii Remote PLUS	200元
Wii U马里奥大陆3D同捆主机（美版，黑色）	2550元		

市场报价信息更新截至2015年7月10日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



2015 年 7 月 10 日，《西游记之大圣归来》(下文简称《大圣归来》) 即将在国内影院全线上映。影片以《西游记》为背景，讲述了唐僧少年时期与孙悟空等徒弟的原创故事。片中尚未担负起取经大任的小唐僧以外的遇到了还被佛祖所困的孙悟空，继而发生了一系列神奇的冒险。影片在国内会以 2D 和 3D 另种版本上映，影片特效精彩画面出众，'合家欢' 的故事类型非常适合全家观看。本期的《中国力量》栏目专程对影片的制作团队进行了采访。

八年打造新神话

——《西游记之大圣归来》制作团队采访

01：田导演当年参与过动画长片《西游记》的制作，那么请问您和《西游记》之间有没有发生过其他的故事？这些经历是否会让您对这个题材更加青睐呢？

当年的经历对我来说是美好的回忆，相比较一个热爱并有机会从事影视行业的人来说，这无疑是最美好不过的事情。《西游记》这部文学作品是我从小非常喜欢的名著，小时候看《西游记》可能更多的看热闹，而且非常喜欢孙悟空这个角色，而随着年龄的增长每次再看《西游记》都会给我不一样的感受。

当然联系到这部电影，肯定是有一些渊源让我去创作《西游记》的作品。同时，作为一个动画人，特别是在 4 年多前的中国动漫市场，如果想作一部动画电影并能回收成本都是非常苦难的事情，所以当时也是考虑如果能借助《西游记》这个 IP 去创作动画电影，肯定比从头创作一个故事，一个世界观，让受众知道要容易的多。

02：您以往的作品中，有不少是与游戏相关的，请问制作游戏 CG 与拍摄电影有着什么样的不同之处？

游戏 CG 更多的是创作游戏的过场动画，整体时长都比较短，更多是对游戏进行更好的画面表现。而电影就不一样的多，而且可以说从根上就有很大的不同，电影本身还是视听语言的表现，而作为动画电影如何更好的将动画技术、画面、镜头语言更好的融入故事，更好的讲故事是核心。从动画电影的制作流程是一个庞大的体系，特别是在中国能够将高级人才和制作体系融合好，又能让团队保留创作力，是非常有挑战的事情。

03：对于国内动画片近年来偏低龄向的定位您有什么看法？

我觉得这是一个比较多元的因素造成的。一方面是大众的惯性认知问题，一直以来有一个概念就是动画片是给小孩子看的。一方面是优秀的动漫创作人还没有完全成长起来，当然也有很多优秀的动画创作人由于市场回报低导致难以生存。

04：您平时有没有喜爱的动画？

首先，动画风格上我更我最偏向的是日式动画。因为日式动画涵盖的内容更多也偏向成年人，而美式更多的是合家欢的感觉，我正在往这个方向探索。我特别喜欢少年热血漫画这样的风格，比如最近人气火爆的《进击的巨人》，还有宫崎骏的很多电影，都特别特别喜欢。但这条路是不是能走通，我觉得还需要慢慢去尝试，我觉得我们未来会更大胆地靠少年热血的方向。

05：作为新生代导演，您希望自己能够在电影领域当汇总扮演什么样的角色？并在中国电影业起到怎样的作用？

《大圣归来》是我第一部电影作品，这部作品其实还有很多实验的成分，包括对自己的测试，所以在这样一部作品还没有完成经历完之前，我还没有考虑其他事情。如果说自己后面的希望的话，我还是希望能够做出自己追求且大家喜欢的作品，当然我还是希望挑战不同的影视作品，包括类型和风格。

06：问：在这个投入产出比越发快速的时代，《大圣归来》历经八年的漫长拍摄周期，这中间有没有什么特别的故事。

在影片的最初创作阶段我们始终在摸索，剧本和艺术风格难以确定，庞大的队伍协调起来也存在




■影片导演田晓鹏。

不少困难，其实消耗了很多时间和资源，一直到执行导演郭磊进入项目时依旧有很多难题在困扰我们，还好我们最终通过学习和借鉴以及团队的合作还是将影片呈献给了广大观众。而这八年的时间不仅打磨了作品，我们自己也获得了提升。大家都为影片付出了不小的努力，也有过很多开心或者不容易的故事，比较特别的像是当初以执行导演的角色进入项目的郭磊，实际上担当的任务早已超出了原有工作范畴，所以出品人特别在成片上给他冠以联合制片人的定位也可谓实至名归。

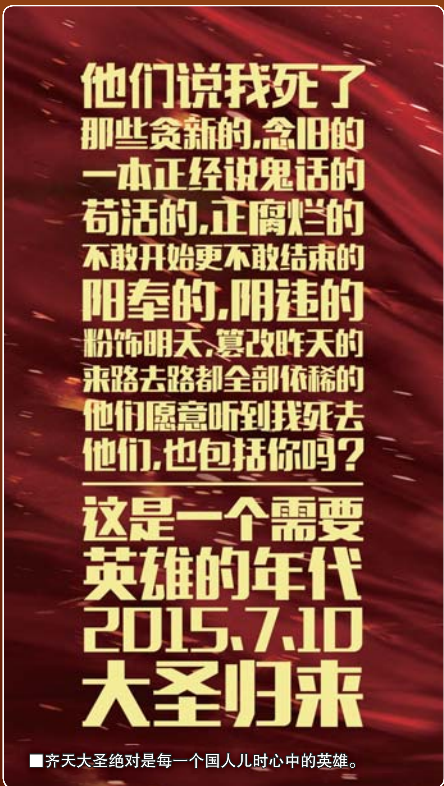
07：就国内外的口碑反馈上，观众们对《大圣归来》赞誉有加，纷纷给出高分评价，在制作方面咱们的团队有什么高招吗？

为了更加真实，文戏我们用了实拍电影中常用的“跟拍”方式，武戏则选择实拍摄影中的“手持摄像机”方式。这样做是为了追求更生动、微妙的画面效果，真实的摄影机会弥补动画的不足：因为东方人的表情、动作、心里活动都比较微妙，动作幅度很小，表演上不应该像西方人那么夸张，如果镜头再不动的话，第一那些微妙的东西很难传达；第二画面会很呆板。

我们不但用了实拍的摄影机，还刻意模拟真实摄影师由呼吸造成的微微的“不稳定感”，使它更接近写实镜头，但又不能瞎晃的，需要去模拟正常人呼吸的节奏，这样你就会感觉到有一个呼吸着的旁观者在看着，有温度。

而且为了实现最从容、充分的场面调度，全部宏大场景的场景都要精细搭建，这样才能给人物最真实、最大的生存空间和表演场地，同时每一场戏都要像实拍一样，有完善、精确的站位、走位图，要考虑所有人物关系，运动关系，所有细节的合理性。

从细节上说的话；一是光影的技巧。只有将整个纵深空间的画面都打亮，才会描绘出场景明暗的变化、阴影的深浅、以及色彩的浓淡。观众才能在戴着 3D 眼镜，剧场光线不足，视觉画面亮度已经降低的情况下，还能在虚拟的世界中细致地辨别物



■齐天大圣绝对是每一个国人儿时心中的英雄。



体和环境的形态，识别空间结构，还原影像背后的世界，得到更细腻、生动、真实的立体观影效果；二是空间立体感的创造。一部好的 CG 立体电影需要同时利用 2D 和 3D 的视觉元素，帮助观众建立影像世界的空间立体感。光线明暗、空间层次的对比不能太强烈，否则会转移观众的注意力，干扰左右眼画面的融合，降低空间立体感。所以，我们尽量从“构图、色彩、亮度、明暗变化、物体之间的层次关系，以及镜头的模拟”等几个方面都做了一些细致的处理。例如，在处理人物特写时，让人物面孔与画面保持一定距离，才不会破坏 3D 的效果；三是模拟真实的存在。刚才田导讲到了拍摄中运镜的模拟真实，我再谈谈在执行中画面品质上的模拟真实。CG 直接输出的原始画面是非常干净无瑕疵的，完全零瑕疵反而看起来假。然而完美的东西是不存在的，不完美才是真实的美感。一句话来说就是，模拟真实，越真实，就越立体。所以在后期以及 3D 制作当中，我们会刻意加一些在实拍中可能会出现的所谓的瑕疵。令画面看起来会更真实，更有质感。

以灯光为案例，以往灯光的问题比较令人头疼，后来整个团队一起找到了一个效率比较高的灯光方案，你只要把前期的气氛图做好了，然后灯光主管把所有场景的最关键的镜头灯光打好，那后边基本上就是批量生产，这是整个片子从流程上来说最大的一个技术突破，未来也是给我们很大的一个信心。灯光处理的标准化，也是整个项目中我感觉比较有成就感的地方。灯越多不代表画面越好看，反而会加大了人工的负荷。我们后来换了纯物理渲染。举例来讲，室外的画面，只需要做一个太阳，然后把大气比例调好，这样就把真实世界的光照情况一样一比一的比例模拟出来，不仅减少了灯光师的工作量，提升了工作效率，降低了人为的误差。也保证了多个团队艺术风格的一致性，有效提升了成片水准。

08：从艺术表达的层面，《大圣归来》这部电影，又有什么特别的处理？

除了运用实拍电影镜头追求真实以外，我们也在尝试“失真”，因为东方的美往往是夸张的、抽象的，从这个意义上讲，“抽象”可能更接近我们想象中真实的古代东方世界，比如营造“长安城”，需要有层层叠叠的房子，那个是做假的，因为从透视来讲，不可能看到那么多房子，我们在 3 维世界里造了假，就是为了追求那种古镇的美感，有点类似国画的透视。比如说房子透视是仰角，但同时你能感觉到这个路是下坡的，你还能看到远处俯视的那个街景，这完全是两个透视关系……在正常世界里肯定是不存在的，但更接近想象，或者记忆。

这种”写意“的艺术指导思想，在执行上主要遵循“以景写情。用画面烘托气氛和情绪”的方式，力图用画面讲故事。



■这张结合父亲节的海报，设计的十分出色。

比如，其中有一场戏，悟空受到打击，情绪低迷，后来在回忆中又振作起来。这是一个小的反转。最初工作人员做了一个夕阳的画面，虽然人物的动作、表情、场景色彩都对了，画面也很唯美，但是气氛渲染不太够，画面没有表达出悟空内心的情绪。我们后来对它进行了优化：像闷热夏日里午后的一场对流雨，用乌云和雨景，烘托出悟空内心的失落，当他开始振作的时候，乌云慢慢散去，天空中拨云见日，表现他的豁然开朗。还有一场很重要的过渡戏，讲小江流儿从婴儿时期到少年时期的切换。我和执行团队一起设计了一分钟的戏，用春夏秋冬四季的转换，来伴随小江流儿的成长，这样就使人物命运在画面上更丰满了。

09：在拍摄《大圣归来》这个电影的过程中，从个人角度来说最大的收获和感悟是什么？

从创作到执行其实有很长的路要走，在这一点上，团队的意义至关重要，它协调了品质，保障了进度，更提高了作品最终的商业水准，在《大圣归来》这部作品不断完善的过程中，从创作、制作到制片、宣传、发行……前后期有超过 600 个同仁参与，他们每一个人的加入都进一步保障了最终大银幕作品的完善，从这个意义上讲，这是一部典型的“集体作品”，它的所有亮点和不足都忠实地映射了当下的中国动漫产业水准，而它最大的意义就是“探索”——中国故事怎么讲？东方动漫如何建立自己的思想和艺术体系？这都是我们要进一步探讨的事，作为西游题材系列 3D 动漫电影中的第一部，《大圣归来》只能说作品的完成度相对较高，市场对它的接受度也再次证明了观众需要看国人自己的优秀动漫电影，作为中国动漫产业的一份子，我们感觉很欣慰，也很忐忑，路还长，踏踏实实走吧！

从商业角度来看，当前的动画电影项目，首先要树立国际标准化的项目管理理念。在国内影片的项目管理过程中，团队之间的沟通和协调非常重要。每个环节都要考虑到其他环节的衔接。拿动画电影来说，错误的制作流程，大多是一个“正金字塔”。常常是最开始的初稿画得非常好，但后续的工作人员因为各种原因对导演的意图理解不到位，导致每进行一步都是在减分的，片子到最后就变成了一个烂片。而正确的电影流程，应该是一个“倒金字塔”。最初的草图可以是非常轮廓化的，之后的每一个环节的工作人员都非常清楚导演的意图，每一个环节都是在进行添加、修正和升华，到最后就会得到一个比较完善的片子。动画和其他的艺术形式不一样，动画是要用自己的双手去创造一整个世界。各个环节的创作者都要不断提高自己的文化素养，突破自身的局限，博采众长，这样才能更好地把握和理解导演的意图，做出的东西才越真实，越有生命。

文：胖小笛儿（实习编辑）


■片中可爱活泼的小江流儿。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn



★时间进入到下半年，以E3为讯号，各种各样的展会也纷纷地举办起来，当各位读者看到这期杂志的时候，CCG应该已经顺利举办，而接下来还有香港动漫游戏节和ChinaJoy会在下半月举行，8月则在欧洲有科隆展开幕，更不用提9月时令大家翘首以待的TGS了，今年UCG会联合VGtime对这些展会进行大量的报导，大家请多多关注我们的微博、微信和网站上发布的最新消息，当然杂志上也会有详尽全面的报导，记得不要错过。

★下期开始UCG会进行陆续的改版，这一次我们不会急于在一瞬间更换所有版面的样式，而是会一步步更改版面的内容，甚至对整个杂志的栏目和版块进行大幅度的调整，所以在改版的期间也欢迎读者们对我们提出意见和建议。

Email 水晶色枫叶：最近看到UCG和VGtime合作很深入，简直太高兴了，继levelup之后，我们终于又有了专门介绍电视游戏的网站，说实话，VGtime上的文章很好，评测很专业，心情文字写的也很能勾起老玩家的回忆，不愧是前UCG的小编，但是虽然VGtime的文章很好，我依然不希望VGtime上的文章出现在UCG出版的任何杂志和专辑特刊上，能买得起杂志的都有电脑，我不想在网站上看到的文章再在杂志上（专辑，特刊）看到这种情况发生，请主编理解，请各位小编理解。谢谢。

这点其实大家完全可以放心嘛，网站走的是短平快的路线，刊载的都是速食型的消息，而杂志则会关注更多深度的内容，两者在制作思维上就不一样，自然也不会随意把网站上的内容拿到杂志上来刊登。

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

个人觉得最有可能重合的地方，也不过是同一个题材，在网站和杂志上面有着不同的呈现方式，例如大家在VGtime官网上读到一条关于某个新作的消息，说不定杂志上面就会有对这款作品更为全面的报导，在阅读的梯度上是正好处于不同层次的。

所以实际上UCG和VGtime还是会在日后各展所长，在彼此擅长的地方大展拳脚，并以此形成互补，为各位玩家们提供方方面面的游戏资讯和实用攻略等等内容，以后还是请多多关照哦。

编辑部游戏风向标



我觉得眼睛要长到后脑勺了……

——第一天直播《女神异闻录 4 午夜热舞》时，尚不熟悉谱面分布的哪尼对着话筒发出了这样的感慨。

这种黑暗调调的才是真正的蝙蝠侠！

——被《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的精彩剧情完全征服的伽蓝如此说道。

果真有一对百合一对基啊！

——乙太对《火焰之纹章 if》里能够同性结婚的设定表示惊讶。

我跟你们说，樱庭统和椎名豪，赞。

——打《太鼓之达人 V 版》的《TOZ》音乐串烧打到手指疼的秋沙雨说道。

Email Laharl：允许我先发个牢骚，青岛这边 E3 特刊还没到啊！一般在微博上公布发售时间后多久才会到啊？想看到不行了啊！我想问秋沙雨菊苣一个问题，在 373 杂志上以及《噬神者》动漫的先行里，都是把林道（Rindou）翻译成了龙胆，不知道这是官方的译名还是怎样，其实我还是觉着林道更像个人名啊！龙胆是什么鬼，赵云的直枪么？感觉好别扭的。还有，是不是要到夏季特刊了啊？今年还是要送扇子的对吧！好期待！

之所以把リンドウ翻成龙胆是因为……《噬神者 2 狂怒解放》的官方中文版就是这么翻的。虽然中文读起来别扭，不过其实这个译名是与他的姐姐“椿（ツバキ）”相对应，两姐弟的名字都是以植物来命名。在官方中文版出来之前国内都是通过音译或者民间汉化组的翻译来称呼リンドウ的名字，不过现在官方中文版出来之后我们还是以中文版为主。

新书一般在微博上公布发售之后大概三天左右就能在市面上买到，不过视国内的运输状况不同有些地方可能会迟一些，如果想快一点的话也可以到我们的官网 ucg.cn 网购，快递费还有优惠哦。

Email 俞冠乾：稀饭视角我还没有看完，立刻写了回信。我也有焦虑症，如果第二天事情多，我也会担心可能发生的问题，为防止忘记，我都会记在记事本里或者日历上。而我的焦虑程度要比稀饭严重，为此我放弃了不少旅行，更别提出差了。不管有的没的，我都会在脑海里反复地想。日常生活及出门就够烦了，也别提工作了。因为我过着比较闭塞的日子，所以以为就我一个人有如此过分的焦虑（一点小事就忧心忡忡），原来小编稀饭也是这样，这使我感到自己不是过度异类。

其实这应该是一个蛮常见的问题，我想大部分都市人都有这种毛病，毕竟生活中不能控制的地方太多，意外无处不在，感到焦虑其实是蛮正常的，不过这不是一种能够随意开口分享的感情，也容易不被理解，所以觉得全世界就我一个人在瞎紧张也是很正常的事情啦。不过如果真的觉得这种焦虑已经影响到自己生活了，稀饭我个人建议还是去寻求一下帮助，毕竟就算对未来再担心，我们对于生活本身还是应该充满希望的，不然就连活下去的动力都会丧失掉，那甚至都有违焦虑的初衷了，不是吗？

我只想吐槽其实饭老板是焦虑 E3 上不一定碰得到巨乳妹子吧！

那真不是，以美帝人民的平均身材水平，好身材的 Showgirl 每年都碰得到，各种拍照留念不成问题啦。

然而我们在游记和展台秀中并没有看到，饭老板你莫非……

嗯哼，商业秘密。

还不赶紧把照片都充公！

Email 阿鲁卡多殿下：据说《巫师 3》的 DLC 要在进入游戏的那个图标下面的那个相关项目的选项中下载，问题是相关项目那里只有一个圆圈不停的转，都转了 20 分钟了也没转出什么东西，怎么办？我的是 PS4 版的港版中文，游戏盘放进去了，网也连接了，就是不出东西。

无论什么版本，游戏的 DLC 无论在卖场还是相关项目都是能够找到的，只是入口不同罢了。至于转不出东西，就真的只能是网络问题了……

Email 周文静：本届 E3 索尼给我们画了一个很大的饼，值得期待，相反，微软的兼容是个误区，本来以为是可以免费下载 360 的游戏，看了你们的报道才知道了原来不是那么回事情啊。

现在虽然是主机世代更替之时，但 X360 好歹也还是仍然在出新游戏的主机，你想让微软免费送游戏那显然是不大现实的……对于我这样的微软玩家来说，比如想玩每月送的免费 X360 游戏，我还要花时间把主机又重新接一次其实是很麻烦的。而对于新玩家来说，X360 本身也不乏有大量的优秀作品，这样一来买一台主机能够有双份的享受，岂不美哉？虽然当前支持的游戏还比较少，不过微软也承诺逐步增加支持的游戏，就让我们期待吧。

Email 侯皓曦：其实拿到 374 期杂志的时候我已经从 UCG 的微博和微信平台上知道了很多大情报，最激动的莫过于《莎木 Ⅲ》了，虽然没有玩过但是或多或少都有所耳闻，也想一睹这游戏的真正的面貌，据说众筹的资金半天不到就众筹满了，看来这次 SEGA 要来真的了。而且很多大作还有高清重制都在 PS4 上，这次估计索尼又要夺回曾经 PS2 所带来的荣光了。再说说本期杂志，本期杂志我觉得很不错。特别是特企，那些曾经知名的制作人现如今为谁服务，在何处作甚都很吸引人。特别是冈本吉起，这个人我一直很好奇他自打负债以来在干嘛，曾经名人混到这个地步也是一绝了。其他的如稻船敬二，板垣伴信这些也比较好奇，辞职后感觉再也找不到了。不过比起这些我更想了解下铃木裕，这个《莎木》老爹的过去和现今，只是据说他前几年从 SEGA 辞职了，然后再也没动静了，希望杂志有机会介绍一下。

铃木裕老爹的事迹，我们肯定会报道的，当然还要看《莎木Ⅲ》的动静了。至于最近几年的动态，在上期的《莎木》特稿中其实是有写的，他网游手游都有参与的，不过最终还是回归了 VIDEO GAME。让我们为他的勇气喝彩吧！

Email 皮内大热想出去：我要向 Atlus 强烈抗议《女神异闻录 4 午夜热舞》这款游戏！简直就是反人类啊！你把按键分散在屏幕两侧也就罢了，大不了我眼睛累一点，但一进入 fever 状态那满屏幕的金光绝对能闪瞎眼呀！一不小心就漏掉几个键啊！评价顿时就下去了呀！这还不算完啊，你说这群角色们好好跳舞不好吗？为什么还有对话啊！干扰节奏啊有木有！对话秀恩爱更应该直接拖出去斩了啊啊啊啊啊啊！要不是看在好白金的份儿上，我肯定砸碟了。算了不抱怨了，我继续奋战 all night 难度去了……

第一天直播的时候我和你的想法是一样的，不过熬过了熟悉期你就会发现其实并没有想像中那么难，尤其经过 Hard 难度的洗礼后，All Night 的难度提升反而并不明显。总体来说难度还是要比“《初音未来》系列”简单许多，我觉得如果有续作的话，肯定会提升难度的。

石家庄第五届暑期天下聚会

时间：2015 年 7 月 19 日

地点：孙莲龙东游戏玩吧（河北石家庄水源街铁路 32 宿舍 24 栋 3 单元 602）

聚会比赛项目：

8:00 之前到场签到

8:10 ~ 8:40 试玩各平台游戏

8:40 ~ 8:50 比赛之前准备工作

8：50 ~ 9:40《轻音少女 放学后的演唱会 HD》(PS3)

9:45 ~ 10:30《叶子格斗》(PS3)

10:35 ~ 11:20《JUMP 全明星大乱斗》(PS3)

11:25 ~ 12:00《电击文库 格斗巅峰》(PS3)

12:00 ~ 13:00 午饭休息时间

13:05 ~ 14:20《拳皇 13》(Xbox360)

14:30 ~ 15:30《街霸对铁拳》(PS3)以及《死或生 5 最终之战》(Xbox360) 同时进行

15:45 ~ 18:00《实况足球 2015》(PS4)以及《FIFA 足球 15》(Xbox360）同时进行

18:00 ~ 18:30 发放奖品，聚会留念，玩家交流

18:40 聚会结束，结束后有 AA 制晚餐活动，自愿参加

预计规模：40 人左右

费用：每人 20 元

手机报名：13633119621

QQ 报名：907059054（加入者请注明：天下聚会）

QQ 群：124562378（加入者请注明：天下聚会）

联系人：陈老莲

韶关暑期天下聚会

炎炎夏日，激情再起！韶关天下聚会狂热再临。展会全天不间断，活动满载，比赛满载！ FC 游戏 Remix 挑战！任天堂明星大乱斗 8 人比赛 !Splatoon 游戏体验！更有擦肩就送礼等你来拿。丰富的奖品，精彩的活动，联机！聚会！就在韶关天下聚会。

活动地址：韶关市体育馆（羽毛球馆）

活动时间：7 月 25 日 –26 日

试 玩 游 戏：《SPLATOON》《SFC Remix 游戏》《任天堂明星大乱斗》《马里奥赛车 8》

活动内容：

1. 官方 3DS 擦肩有奖
2. 3DS 聚会联机
3. SPLATOON 游戏体验
4. SFC Remix 游戏挑战
5. 任天堂明星大乱斗 WIIU/3DS 八人乱斗比赛
6. 马里奥赛车 8 计时挑战赛

活动负责人：堕天（QQ：465182784）

活动 Q 群：197313881

官方微博：http://weibo.com/0751accg（ACCG 动漫展）

最终解释权归 ACCG 工作组所有



Email charles99：八老师，你好。作为一个多年的老读者，突然在 373 期的第 111 页、第 116 页看到您两次使用“并没有什么卵用”这样低俗的词语，让我震惊了。完全颠覆了您以及 UCG 在我心中的形象……这样的词语出现在网络聊天中尚可，出现在一本纸质刊物上就有点不妥了。希望这个新词汇也不要收入 UCG 年底的新流行词汇盘点中。像稀饭君那样插科打诨、卖萌卖腐既显得可爱又无伤大雅，但“并没有什么卵用”或者“TJJTDS”这类词则会拉低刊物的档次。

这的确是我考虑不周，原本只是觉得“小编寄语”栏目中用一些网络流行语无所谓，却忽略了杂志的严肃性，在此向读者们道歉。也请各位放心，这种词语是绝对不会出现在年底的“新流行词汇盘点”中的，这点分寸我们还是有的 orz。

Email 爱疯 1980：374 期读编往来里有这么一句话：“2015 的 E3 可以说是次世代发售以来最为精彩的一届 E3”。而作为老任的“孙子”，这届 E3 对我来说，额……总之只能看着你们高兴，默默玩自己的《火纹 if》了。因为个人的游戏龄很短，所以《莎木 Ⅲ 》、《FF Ⅶ 》什么的对我来讲都没有太大的吸引力。就算有，这两款游戏也还处于画饼阶段，没什么实质性的情报。个人感觉 SE 和 SEGA 更多的只是在赚粉丝们的痴心和支持，没有真正想要拿出什么靠谱的东西。这样的做法和我支持的做游戏的理念不同，而且也不太喜欢 SE 一拖再拖的做法，所以就选择默默围观了。

如果不说是最精彩，我觉得至少也可以说是最惊喜的一届 E3 吧。索尼发布会的三个猛料就像是“狼来了”，年年有，年年猜，到近年大概都传到几乎没人相信的程度，却突然告诉你雾件要发售了，经典要翻新了，情怀靠你们了。身为玩家你很难不被这种氛围所感染。或许明年后年，这些游戏又会继续和我们玩躲猫猫，但这不妨碍这届 E3 前无古人后无来者的演出效果。您说是么？（笑）

Email 神罗的一个小兵：374 期杂志翻开第一页的那篇《重回约束之地》不知道该说什么，必须给小编点一万个赞！感谢小编们能出这样一篇科普《FF Ⅶ》的作品。每次在贴吧都能看到很多人不知道《FF Ⅶ》究竟是什么，或者就是把《AC》和《CC》两部作品当成《FF Ⅶ》的正传。话说小编们有没有看那个“《4 小时信仰》”的视频啊！？我都没料到《FF Ⅶ》能在欧美人心中有那么崇高的地位哦！看到重制版《FF Ⅶ》后，GT LIVE 的主持人那个鸡冻程度……感谢小编们能在 E3 给我们做直播，你们辛苦了！以后还是会一如既往的支持 UCG！（其实我最想吃饭老板的黑暗料理 2333）

读者的赞誉愧不敢当，因为制作时间有限，所以有很多想说的内容都未能放入特企中，而且因为我个人的疏忽，还在文里留下了几处 BUG，发现之后也是自责不已。以后如果有机会的话，我想做个更大的《FF Ⅶ》回顾特企，可以更加完整的重新将这个庞大的世界呈现给玩家们，当然，这个机会最好是在《FF Ⅶ R》发售之前，希望这一天不会太远。《FF Ⅶ》宣布重制之后，我在网上看到有些人说：“一群根本没有玩过《FF Ⅶ》的人跟着瞎起什么哄”或是“只看过《AC》玩过《CC》的人谈什么情怀”，但我个人不这么认为。我觉得无论你是从哪个阶段开始接触《FF Ⅶ》这个系列的，哪怕是你根本没有玩过任何一作，只是对这个系列有个大概的了解，从现在开始真正走入《FF Ⅶ》的世界都不算晚。一部作品的重制，能够让那些并没有玩过它的玩家们也为之欣喜若狂，这件事本身就证明了这部作品是何等的成功。我相信这份喜悦是发自内心真诚的，我也相信，随着《FF Ⅶ R》的发售，会有很多的玩家成为这个系列的死忠。能够接触并喜欢上“《FF Ⅶ》系列”，是我作为一名游戏玩家最大的幸福。

Email 努力摆脱干物女的 haruka 酱：一直以来都觉得任天堂的游戏都还蛮良心的，品质高，售价低，而且也没什么乱七八糟的 DLC，一款游戏只要静下心来就可以玩上很久，比如《动物之森》。可是现在连《动物之森》也即将走上“氪金”之路，新作《动物之森 欢乐家装设计师》想要获得更多家具和小动物就只能购买 amiibo 卡，虽然每张卡只要 100 日元，但现在任天堂已经公布会有 200 张卡，以后可能还有更多。作为一个收集癖，我打开钱包数了数里面的纸币，默默地流下了泪水。

我在看到那 200 张 amiibo 卡的情报时，内心也是相当崩溃的。可是看《动物之森 欢乐家装设计师》的宣传影像却又非常好玩，所以在内心纠结了 N 久之后终于还是老老实实打开了日本亚马逊准备下单，紧接着悲剧地发现已经没货了（ヾ(￣▽￣)Bye~Bye~）。顺便一提，第一弹一盒 50 包售价大约是 22500 日元，一共 150 张，其实还蛮划算的，假如你有其他朋友也在玩本作的话，可以和他们交换 amiibo 卡，这样买卡的成本就会降低一些。

八老师还不快快“开大盒”！我们都等着呢！

等我先能买到“大盒”再说吧……扶额 ING。

Email ggyy：拿到 373 期杂志时，是 6 月 20 日，《国行天下》提到的国行《FFX/X-2 PS4 铁盒版》发售，迅速跑到某宝给买了，但当时官店就只剩十多套库存了（三天内卖了一百多套，不排除店家营销因素）。因为以前“PS CLUB”、“3DS 应援团”等栏目提到的某些官方优惠或活动，等我拿到杂志时时间都过了。所以希望杂志一收到什么这方面的消息，能公布得越早越好。我这种很少逛网络的人，就靠杂志吃饭了。

国行游戏因其特殊性，很少有情报会提前很久放出。举个简单的例子：《光环 士官长合集》，从去年年底开始就一直说要引进国内，相关工作也开展得差不多了，然而至今给不出确切的发售日。相信等我们知道的时候，这个游戏就会马上发售了。还请多多理解。

Email D 调的 HUA 丽：第 374 期这期 UCG 不得不说是我看过的最好的一期，第一次真正的看完了每一页，各位编辑的内容安排很好，同时也从侧面反映了今年的 E3 真是太棒了。微软的内容没话说，索尼的情怀卖得我喜欢，任天堂嘛……确实如杂志里所言，如今年年车枪球，花样也就那样了。个人还是很怀念老游戏的，比如《HALO》我就觉得 2 最好，《刺客信条》也是 2 代白了，3 没玩下去，4 都没碰，《COD》当然是我的 4 代，狙击手那关没的说。看到《FF Ⅶ》想当初我也是在 PC 上玩的，特企里“或许你不知道的《FF Ⅶ》”尤菲通缉令那个个人还真不知道，算是长知识了。只是希望不要 PS4 独占啊，真不是逼着我买公主吗？说实话《莎木》和《最后的守护者》那个本人还真是不太了解，直到看到了《汪达与巨像》才有了点共鸣。看到《战争机器 4》真是很开心，我算是系列伪真饭吧。和我弟一起从 1 代玩到了《审判日》，瞬间充满了回忆，记得玩 1 代时我还上大专，他还上高中。今年的大作真是不少，在这里就不多说了，任何类型各大主机想玩什么有什么，准备买买买吧。

有时候游戏玩多了难免会出现审美疲劳，偶尔怀旧一下，往往会比玩到一款制作精良的大作更能触动内心，索尼这次发布会也是抓准了这点心理——只可惜大多都不知道什么时候能玩上。微软和任天堂倒是务实一些，《FF Ⅶ》其实也没说独占，毕竟是 SE 嘛你懂的，不过 PS4 版先出应该是没跑。总之有喜欢的游戏买买就对了。

《巫师3 狂猎》大抽奖得主公布！

特等奖 1 名：《狩魔猎人 魔幻冒险游戏》桌游一套

得奖者 veronica 嘢小灰（微博）

一等奖 1 名：《猎魔人 白狼崛起》+《猎魔人 宿命之剑》中文小说，以及《梦歌——乔治·马丁回顾集》一套

得奖者 KAMISAMA<54939921@qq.com>

二等奖 2 名：《猎魔人 白狼崛起》+《猎魔人 宿命之剑》中文小说

得奖者 爱宅時份（微博）blackazrael（blackazrael@sohu.com）

三等奖 5 名：《猎魔人 白狼崛起》中文小说

得奖者 Ozisword（wyq16185@126.com）Xiaorong Xu（Xiaorong.Xu@morningstar.com） LL-wojtek（微博）探索贫道么想法（微博）空白_NogameNolife（微博）

Email zealotye_00：各位亲爱的编辑，想再次请教下各位有关于《潜龙谍影 5 幻痛》的限量收藏版港版的问题，这次 E3 有消息了么？某宝的预定现在名额越来越少，日亚等已经淘不到了…还想问下各位，大家难道是日港一起入的么？这么纠结的状况各位亲有遇到过吗？其实凭直觉应该先把 1：1 收了的囧～

根据我的了解港版貌似只有限定主机放出了预定，带手的收藏版游戏似乎没有影，但日版 1:1 和美版 1:2 的各种渠道都开始了预定了，如果这位同学真的一心要买，还是先赶紧剁手吧，与其买不到后悔，还不如买的时候买贵了。

Email 费思超：在 373 期杂志的互动信箱里竟然看到有读者朋友提到我，令我受宠若惊！在此，向那些关注杂志也关注我这种无名小卒的读者朋友们说声谢谢。想来给 UCG 写信确实有十余年了，这也算真爱吧。其实最早给杂志写信最大的动力之一就是想中一台 GBA，改变自己“万年无机男”的命运。这一点我曾在《掌机王 sp》的一篇闲谈中提到过。虽然现在杂志已经不再期期抽奖送主机了，我也在上个世代实现了全机种制霸，但我还是坚持给杂志写了一路信。抛开想中奖的功利目的，能让我在这个人与人不那么互相关心的年代坚持给一群遥远的陌生朋友年年写信的最重要的因素就是我需要和朋友分享快乐，像小时候在游戏厅和众多陌生的玩家朋友一起玩游戏侃大山那样。而《游戏机实用技术》时势造英雄般地扮演了搭建平台的这个角色，我需要做的就是翻完每期杂志动动笔或敲敲键盘发出一个声音：尽管游戏厅和包机房已经成为历史了，尽管我们也不再年轻，但我们依然热爱电子游戏，依然在寻找或创建快乐，每一个玩家并不是孤独的。从这期开始，杂志又令人敏感地涨了 2 元钱，我不想赘言去争论这合不合适，我只想说和这本杂志相识一路走来的个中滋味只有每一位读者能体会，大家且行切珍惜今天在一起创造快乐的日子吧。

感谢费思超读者一直以来的支持，UCG 办了这么多年，我个人坚信对于读者们杂志本身的情怀是让我们一直延续下去的最大动力，而持续地与读者交流则是让我们了解读者需求的最好渠道，所以在往后的日子里，我们除了期待费思超读者继续来信与我们分享他在游戏甚至是生活当中感悟到的点点滴滴，也非常欢迎其他读者大人们来把你们心中对 UCG 的所思所想都分享给我们。

而且参与读编调查还有机会中奖哦，奖品每期都有新惊喜，大家请记得多多支持。



Email 青苔：《暖洋洋的猫猫村 DX》居然可以养怪物宝宝了，看影像里这些宝宝们真是萌萌哒呀！但是细思恐极，等这些宝宝长大以后岂不是一群拆迁办……？猫猫村还能不能好了？养宝宝这个系统从本质上来说不就等同于在自家老窝里埋个定时炸弹吗？

这位读者的来信也是说出了我心中的一大困惑，不过猫猫村的世界很和谐安详，只要可以卖萌，一些违背常理的情况也是允许出现的吧。

但你不觉得把人家的宝宝强行从窝里带走这件事似乎和“和谐安详”完全搭不上边呢，甚至可以说是“禽兽不如”……？

可不可以不要如此的认真，谢谢。

Email 冰之天使：非常好奇 374 期读编往来插画上面把伽蓝、沙迦、饭老板都赢哭了的恐龙是谁啊？

咳咳，创作这幅插画时正好是《侏罗纪世界》在国内上映，而且《巫师 3》又恰好火得不行，所以我就想把两个作品结合一下，于是便有了《侏罗纪世界》的大 BOSS 掠食者恐龙与小编们大战昆特牌的场面。本意是想表现出“牌局之间的生死一线”，不过貌似绘师会错意了 orz。

Email 想见太阳的雪人：本人最近买了一张 PSV 版的《无双大蛇 2 终极版》，可玩了不久问题就来了。游戏人物的影子时不时会变成马赛克，不，是点阵图样式才对。请问小编游戏这是出了什么问题，有解决的办法吗？看着在这点阵图般的影子根本就没法专心游戏 Orz。

惟一的办法就是买一张 PS4 版或者 PS3 版，《无双大蛇 2 终极版》的人物很多，游戏内容也充实，再加上 KT 社这时候的 PSV 版移植技术不是很成熟，游戏发售后之后又更新了不少新东西进去，所以在 PSV 版贴图和建模的劣化也还是能体谅一下的，尽管我自己第一次看到那宛如平涂般的水面时内心也是一群羊驼呼啸而过。

Email 一体式死库水：今年的 E3，给我最大感动的并不是《吃人的大鹫》、《FF Ⅶ》以及《莎木 Ⅲ》的回归，而是借由《莎木 Ⅲ》的众筹才为广大玩家所知的那对在桂林希望小学助教的美国兄弟。听说他俩又捐了 1 万美金给《莎木 Ⅲ》，希望游戏里能增加一个助教的 NPC，并且能在最后的鸣谢名单中用学校的 LOGO 取代自己的名字，以此来唤起人们对希望小学的重视，如果这都不算游戏传达的正能量，还有什么算是呢！以后谁再说玩游戏只会变坏、只会一无事成，我就问问他：“你会因为玩了一款游戏而为希望小学奉献青春吗？”

对这俩兄弟，没什么话好说，只能竖起大姆指说一声：赞！

Email 是春菜不是蠢材：有黑历史的游戏角色真是太可怜了，就算以后成长得无比帅气，也难逃被恶搞的命运。没错，我说的就是《MGS》的雷电君。估计不少小编们都已经看到了好笑社即将推出的雷电 MGS2Ver. 粘土了吧，这丧病的公司居然真的把裸体版做出来了，简直污得不像话！但是我好喜欢，嘿嘿嘿～

现在的日厂，就算角色没有黑历史也能创造个黑历史出来，看看最近惨遭毒手的朱利斯队长，1.30 版本新增的那个下半身没穿裤子的大头娃娃服装简直





丧心病狂。

……在我不知道的时候《GE2RB》居然变成了这样的游戏吗！

Email 吃土的少女 annima：编辑部应该有不少人在玩《火纹 if》吧？请问你们都选择的是哪条线啊？我实在是很纠结，暗夜那边的大胸御姐很对胃口，但听说国王挺渣的……然后要两边剧情都搞的话，还得花钱，任天堂实在是够狠。

我个人由于要做攻略，走的是“暗夜”路线。“暗夜”路线的剧情实际并没有想象中那么糟糕，最后也是一个 Happy Ending，对“暗夜”篇剧情有所担忧而不敢尝试的读者大可以放心游玩，而且“暗夜”还可以男性结婚哟。只不过“暗夜”篇的难度较高，而且无法反复练级，所以打起来会吃力一些。当然，如果这位读者实在是纠结的话，还是老老实实掏 2000 日元购买第三条路线的 DLC 吧。（老任偷笑中）

Email 风范尚存：看到上期的传说频道里有写暗荣的制作人去看传说祭，然后想到这次《TOB》又是船又是海的……我懂了！《传说》新作的正式名称叫做《TOB 大航海时代》！这将是“《大航海时代》系列”首次登陆 PS4 平台！

“《大航海时代》系列”已经成为网游很多年了，这位读者的脑洞也是够大。

不过真说不定是开船去各地与骑士团做斗争，然后占领一个个地区，最后与以前的同伴在冰层上进行决斗。

所以这一部《传说》的全名其实是叫《狂怒传说 叛变》，最后的结局承接下一部《传说》，这就赢了！

最后这个且不论，开船似乎挺好玩！

这时候不是应该吐槽吗秋沙雨！

来这边两年之后秋沙雨的吐槽功力日益下降，日后的吐槽役还是得交给八老师你才行。

最近的年轻人不行啊……

Email LingFall：前两天在微博上看到 SE 的《DQ》新作了，我看了之后觉得，没有什么是他们做不出来的，什么时候出一个全程第一人称的《DQ》也不足为奇。

这位读者一定没仔细关注过 Wii，当年 SE 还真的在 Wii 上发售过一款第一人称的《DQ》。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：带小编们签名的
PSV中文版
《噬神者2 狂怒解放》1张
次世代专辑4本







370 期奖品

大奖：附带制作人签名的
《鬼泣 4 特别版》海报 8 张

海报得主：

宋钊 山东省	
394565395@qq.com	快乐逍遥→
546602550@qq.com	笨小子
hjk963741@126.com	hjk963741
649952816@qq.com	你太哈
13758635525@163.com	ps3xbox21983
1225175872@qq.com	zero’s aria
张娟 江苏省	

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 看过本期特稿《从游戏城寨到游戏时光》后，你有什么感想。欢迎来信分享你的心情感受。

本期互动信箱抽奖活动的截止日期为 2015 年 8 月 5 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

特别优惠
加2元，送快递！
一次购满28元，免费快递！
注：默认圆通快递，不到地区自动转其他物流。

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

温馨提示：请在汇款单上留下正确的收件地址、姓名、手机号码，以确保书籍安全到达！！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第 57 辑、第 58 辑，定价 18 元。《Xbox 360 专辑》第 21 辑、25 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 27 辑、第 28 辑，定价 35 元。《Xbox One 专辑》第 1 辑，定价 35 元。《次世代专辑》第 1 辑、第 2 辑，定价 38 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。第 229 期，定价 15 元。第 207 期，定价 19.6 元 / 期。第 277、301、311 期，定价 18 元 / 期。
第 337、358、361、370、371 期，定价 14 元 / 期；第 352 期特刊，定价 19.8 元；第 374 期 E3 特刊，定价 22 元；第 373、375 期，定价 16 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net



《掌机王 SP》：96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；187 辑，定价 16 元；206，定价 18 元；216 辑，定价 14 元；217、218、229、232、234、235 辑，定价 19.8 元。
《口袋玩家》：28、38、42 ~ 44、54、55 辑，定价 16 元。62、86、88、89、91 辑，定价 18 元。《口袋妖怪 2015 721 完全大图鉴》，定价 68.00 元；
《3DS 专辑》：vol.8、vol.10，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：vol.13，定价 35 元。《PSV 典藏特辑》：定价 32 元。《PSP 专辑》：vol.6；定价 28 元。《怪物猎人狩猎志》：vol.6，定价 12.00 元；vol.11 定价 18.00 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：
兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com



《机动战士高达模型年鉴 2015》，定价 28 元；《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；
《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 9.8 元 / 辑；《模魂志》第 77、79、84 ~ 86、98 期，定价 22 元 / 期；第 102、103 期，定价 25 元 / 期。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

八重樱
本期个人签名
干不过就跑，机智得不行。



★话说上上期杂志截稿之后，秋沙雨的妈妈从老家寄来了一箱螺蛳粉(柳州的特产，不知道是什么的请自行百度)。自从秋沙雨姑娘来编辑部上班以后，我几乎每天都会听见她在碎碎念“好想吃螺蛳粉”、“为什么这边吃不到螺蛳粉”之类的话，自然而然也就对螺蛳粉到底是什么味道产生了深深的好奇。原本打算在淘宝上购买速食装回来尝尝，但淘宝上的牌子众多，究竟哪个才算地道我也不知道。正好这时候，秋沙雨的妈妈寄来了一整箱，善良的秋沙雨便分了4袋给我小尝一番。别看是速食装，制作起来可比泡面复杂多了，秋沙雨特意发了一长串制作步骤给我，包括粉要煮多久、什么时候放料包、下什么蔬菜更可口等等，多达600余字！这大概就是一个吃货的执着吧……最后我想说，螺蛳粉真是太、太、太好吃了！秋沙雨大大，你妈妈什么时候还寄下一批来？

☆最近迷恋上了一款手游，嗯，就是《奇迹暖暖》，一款以换装为主题的女性向游戏……各位不要笑，别看这游戏听上去没啥难度，实际上要在PK中取得高分极为不容易，最终往往还是要走上氪金的道路。然而即便氪金，也抽不到高等级的服装，精准诠释了“氪不救非”的真理。而且我发现了一个奇怪的现象，那就是我拉了几个男性朋友也来玩《奇迹暖暖》，他们不但比我还沉迷，而且搭配出来的分数比我还高，这女子力满满的节奏真是不懂啊！

梦叶
本期个人签名
现在的问题是VR设备哪家强呢?



@有幸去香港参加了索尼的展前体验会，终于试玩到了梦寐以求的虚拟现实设备，其实自己在之前就一直对这方面很感兴趣，除了“墨菲斯”以外Oculus Rift以及三星的Gear VR我都有关注，也在网上搜索了一大堆的试玩感受和相关影像，然而当自己亲身体验过后才明白什么叫“试过才知道”。

@之前就看到已经有人在探讨一些关于VR的有趣话题，其中就有一种说法就是当玩家在进行VR游戏时其实就相当于自己的意识进入了另一个空间中的另一副躯体，如果VR游戏中玩家能与虚拟世界中的躯体进行完全的互动(因为完全阻隔了对现实世界中本体辨识，所以现实世界中的各种动作其实可以简单的被视为一种神经信号)，那么这个在虚拟世界中拥有个人意识并通过神经信号控制的躯体究竟是你吗？或者说这个虚拟世界中的“你”究竟是什么？此刻真正的“你”到底是存在于现实世界还是VR的世界？之后这个话题绕着绕着就成了人的存在到底是以什么为依据，如果说人的一生只是一种体验的话，那么在VR的世界中我们显然可以获得更多超越“人”的体验，虽然VR世界中一切都是人造的，但其实也是人通过对世界的辨识所创造的，那么若有一天我们在VR世界中完全实现了的对人类已知世界的模拟，那存在于VR世界中的我们和现实中的我们到底有没有区别……好吧，这个脑洞看来是必须得堵上了，咱们还是考虑点现实的，明年到底入哪一款VR设备呢？

胜负师
本期个人签名
远离SB，要从不照镜子开始吗?



【铂】最近接触了很多商务方面的工作，也学到了不少新东西。说实在的，这比在杂志上写几万字的攻略复杂得多，也更加烧脑。看来要多补充点糖分才行啊！(还补？先看看自己的肚子好不好？)

【金】断断续续打了两个月的某国产手游，在被策划那诡异智商的碾压下终于弃坑了，总课金没超过一百块算是万幸。现在手机上消磨时间的是“停车场”解谜，也算是提升智商的一种主动方式。

【银】播放量几个亿上下的《花千骨》为什么用的是五毛钱特效？带着这个疑问看了十集的人(我)，到底是什么心态？

【铜】儿子的幼儿园毕业表演有一个项目是拍球操，指导老师天才般地想出了让娃娃们同时拍两个球的点子，十多天的地狱训练过后，最终在满地乱滚的皮球面前接受了现实。不过很意外的是儿子居然学会了双手各拍一球的特技，然而并没有什么……

宇宙人
本期个人签名
《索菲的工作室》和《无夜之国》我能舔半年!



☆原本今年过年回家的时候打算把《夏莉的工作室》给补完的(目前正处于白金寸前的状态)，结果因为我当时脑抽把盒子和光盘搞乱了，导致拿回家的时候才发现游戏丢在了宿舍……结果就是又拖了大半年到现在都没碰过然后《索菲的工作室》就公布了。考虑到8月底9月初有《东京异境》《舰娘》《无夜之国》等一大堆，我剩下的时间恐怕也就只有8月份了。

☆最近在网上订了款《无夜之国》，因为今年以来没怎么买过限定版的游戏(你这就把《神乱神乐》和《海王星V2》忘了么！)，所以这次打算狠下心买最贵的限定版，结果上网一查发现居然卖1W5日元，顿时就缩了一半……然而这不算什么，隔壁《索菲的工作室》更是有个2W6日元的什么最强奇迹套装——果然萌豚的钱就是好骗！然而我是不会上当的……大概。

初心者
本期个人签名
Live 2D用在这游戏里面真的很恶心啊。



不知不觉自己最近看新番动画的数量越来越少了。《JOJO的奇妙冒险》埃及篇完结，“吹奏部”完结，一下子就不知道接下来还有什么值得追……终于要脱离主动扫番的年龄了吗。

这次《FE if》的剧本虽说有天树征丸的加持，但实际的剧情似乎还是比较苍白。至少我玩的白夜路线就可以用“你背叛我！”和“我信你！”两句话来概括，加上尾声的各种像金田一脚本的狂吃便当，我已经觉得剧情无论怎么搞都无所谓了。不过在模板化的萌腐角色里面，总会有那么几个配角讨人喜欢，比如直爽的武士风花(カザハナ)和性格恶劣的管家就蛮有意思，甚至会让我觉得他们在战斗的时候也特别好使。我想这应该也是火纹越吃越开的重要因素之一。不知道各位玩到本作的朋友喜欢那些角色呢？



哪尼

本期个人签名
启程前的准备。

◆《太鼓之达人 V》虽然有中文版，港服此前也上架了试玩版，但是7月9日游戏发售后，港服的PSN商店却见不到正式版游戏的踪影，实在让像我这样的数字版玩家感到不知所措。由于正值截稿前夕我倒也不急，不过看网上有不少人从早上一直刷到深夜，还有些是之前退订了实体版并专门充值等着购买下载版的，这下统统吃瘪了。《太鼓之达人》作为一个版权构成复杂的游戏，甚至于没有港版都不奇怪，但是这次如此高调地宣传中文版，试玩版里也带有购买制品版的选项，结果却换来了含糊不清的答案，官方的做法未免有些不太厚道。PSV由于单账号问题本来就有局限性，如果连数字版的同步都无法做到，实在是说不过去。

◆ PSV版《Deemo 最终演奏》的后日谈新曲中，竟然有一个曲包是由Tatsh创作，由于此前没有深入了解相关的情报，因此看到作曲者的名字时颇感意外。毕竟他为《太鼓之达人》创作的“黑螺丝”是我最喜欢的曲子之一。



乙太

本期个人签名
夏天是用来还游戏债的季节。

●最近恰逢游戏淡季，可以借这个时间好好补补之前没时间打完的游戏了。虽然没有刻意去打白金，但看着奖杯列表里一堆完成度在80%左右的游戏还是有些不爽，这个机会都给白了吧。对了，因为手贱没有选最高难度，导致要打二周目才能白金的《巫师3》除外。此外，截稿前玩上了《太鼓之达人 V版》，意外发现是白金神作，喜爱音游的奖杯党们赶紧出手吧。

●最近才有空闲补完《疯狂麦克斯 狂暴之路》，不过这绝对是今年最值得一看的电影，末世主题加上公路片的风格，简单粗暴的叙事手法，以及从头至尾伴随着朋克摇滚的惊爆打斗，把这些要素融合在一起的《麦克斯》只能用两个字形容——绝了！看完电影，我也不由地期待其下半年即将推出的同名游戏了，希望华纳不要让我失望啊。



秋沙雨

本期个人签名
距离《GE2》通关还差一点点……！

☆《TOZ》设定集的发售应该能让差不多长达半年的剧情争论告一段落了吧，不过感觉有些寂寞，《TOZ》是第一个教会我去考察角色与世界观的《传说》，虽然剧情褒贬不一，不过我个人还是很喜欢的，这是至今为止“《传说》系列”里未曾有过的剧情表现手法，配合山本既王道又现实的剧本简直有种让人欲罢不能的魅力。所以马场制作人说下一作会采用更加直接的描写手法让我有些小失望，不过关键还是要看《TOB》的剧本是谁吧，山本和实弥岛的直接表达类型剧本都挺不错，只不过不知道后者现在还有没时间回来给《传说》写剧本。

★最突然发现自己也玩了不少手游，除了《星光传说》之外还有近期流行的《ねこあつめ（猫收集）》和明明是“《心跳》系列”却是暗荣在营运的《心跳餐厅》，最近还想开一个音游的坑，我现在大概知道为什么玩手游的人会越来越多了……



三日月

本期个人签名
本想评七分，然而看在有小丑女出场的份上，我加了一分。

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》登场角色太多反而使得每个人的戏份减少，而且在某些角色的处理上还能感受到来自Rocksteady制作组的怨恨。话说回来，小丑女出场怎么这么少啊！（敲碗）

《仙剑奇侠传6》在临近截稿日的时候发售了，虽然我只玩过1代和2代，但毕竟是国产游戏，还是关注了一下。然而…网上都开始调侃这货的副标题是“泰坦陨落”了…唉唉唉唉唉

由于PSV摔坏了，所以我就把最近发售的《女神异闻录4 午夜热舞》的限定版主机给入了。话说价格还不算贵，包装挺好看的，游戏也相当不错，这钱花的值啊！（不，我才没在哭）

由于要写多边共享的缘故，我在STEAM上入手了《节奏地牢》，然后之后的每一天，我连坐在办公室码字都是带节奏的。话说本作还要出PS4版，有兴趣的玩家可以留意一下。

《辐射 避难所》一直苦于人口上不去，劳动力严重不足（不氪，我不氪）。然后经饭老板提醒后才发现，原来每一对夫妇是可以生超过一个孩子的…我真不愧是一个纯正的中国人。（挺胸）

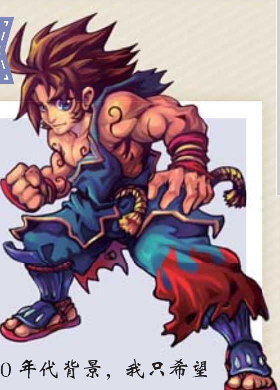


稀饭

本期个人签名
时差刚倒好，又得在8月倒一次……

【读】之前提起过，在去美国路上准备把《忍者杀手》的三本连载看完，没想到路上精神紧张，最后不但没有读完小说，竟然还丢了一本，实在是狠狠地挫伤了一下我的积极性。不过书债留着总是挂心，所以趁着E3特刊之后的放假空闲，我终于还是把小说给读完了，感觉非常带感，而且故事一如意料地没有讲完，看来后续连载值得期待。

【书】虽然说顺利解决了《忍者杀手》，但是书债是还不完的，例如6月的时候为了专注于E3，愣是没能抽出时间来读一读刚刚出的《猎魔人2 宿命之剑》，这个月已经快过半了，感觉还是神忙，于是也就一本三百多页的小说竟然拖到了现在才阅读进度过半，看来工作了之后连当个读书人都当不好了，实在是伤心。往后要是有机会，得请个年假，旅游什么的就不盼了，我个宜人的小旅馆度一下假，顺便清理一下书债才是正道啊。



伽蓝

本期个人签名
过去的图腾。

《蝙蝠侠 阿克汉姆坦克世界》虽然玩起来和以往作品差不多，但是个人感觉这个剧情真是随便秒杀系列任意作品，让人玩起来有一种蝙蝠侠从来就不是什么超级英雄，充其量只是一个有正义感的精神病人的感觉，太棒了。

《使命召唤 黑色行动Ⅲ》的丧尸宣传片终于放出，没想到的是居然用的是美国40年代背景，我只希望马克西和瑞奇陶芬的故事会在本作里面继续说下去……

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 2015.07.11-2016.03.08

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期的游戏发售表没有太大的变动，而仔细查看家用机部分的发售表，可以发现在 9 月之前并没有什么真正意义上的大作，反倒是各种次世代高清版层出不穷，有兴趣重温这些往日佳作的玩家不妨挑选心仪的作品购入。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 7 月					
14 日	战神Ⅲ 重制版	God of War III Remastered	SCE	动作	中文版
21 日	F1 2015	F1 2015	Codemasters	竞速	美版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振リ返リマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
25 日	活至黎明	Until Dawn	SCE	动作冒险	中文版
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
25 日	冤罪杀机 决定版	Dishonored: Definitive Edition	Bethesda Softwords	角色扮演	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	龙之信条 在线	Dragon's Dogma Online	Capcom	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
17 日	阿尔斯兰战记 无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 伪りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ？ソウル	BNEI	动作	日版
25 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
7 日	未知海域 内森・德雷克收藏版	Uncharted: The Nathan Drake Collection	SCE	动作冒险	中文版
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
29 日	噬神者 复活	ゴッドイーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softwords	角色扮演	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
2015 年 12 月					
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 2 月					
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 7 月					
11 日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团	Level-5	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 白犬队	Level-5	动作	日版
16 日	逃脱冒险 绝望要塞	脱出アドベンチャー 绝望要塞	Rocket Company	动作冒险	日版
23 日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサー リインカーネーション－转生－	Extreme	策略角色扮演	日版
30 日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティーブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
30 日	猫狗动物医院 成为出色的兽医吧	わんニャンどうぶつ病院 ステキな兽医さんになろう	NIPPON COLUMBIA	模拟	日版
30 日	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	益智	日版
30 日	Go！光之美少女公主 砂糖王国与 6 位公主	Go！プリンセスプリキュア シュガー王国と 6 人のプリンセス！	BNEI	益智	日版
2015 年 8 月					
20 日	超级机器人大战 BX	スーパーロボット大战 BX	BNEI	策略角色扮演	日版
27 日	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	ドラゴンクエスト VIII 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
10 日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村 DX	Capcom	模拟经营	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
17 日	口袋妖怪 超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	任天堂	角色扮演	日版
2015 年 10 月					
15 日	七龙战记Ⅲ 代码 VFD	セブンスドラゴン III code:VFD	SEGA	角色扮演	日版
2015 年 11 月					
12 日	跨界计划 2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン 2：ブレイブニューワールド	BNEI	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 7 月					
23 日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	COMPILE HEART	角色扮演	日版
30 日	缤纷律动	IA/VT -COLORFUL-	Marvelous	音乐	日版
30 日	光之巨人	レイギガント	BNEI	角色扮演	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振リ返リマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
6 日	弧光之源 无限	ルミナスアーク インフィニティ	MARVELOUS!	策略模拟	日版
27 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 伪りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
30 日	东京异境	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版
2015 年 10 月					
20 日	SUPERBEAT: XONiC	SUPERBEAT: XONiC	Atlus	音乐	美版
29 日	夜游	夜回	日本一	动作冒险	日版
2015 年 11 月					
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 7 月					
21 日	F1 2015	F1 2015	Codemasters	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
25 日	冤罪杀机 决定版	Dishonored: Definitive Edition	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
25 日	战争机器 终极版	Gears of War: Ultimate Edition	Microsoft Game Studios	动作射击	中文版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	极限竞速 6	Forza Motorsport 6	Microsoft Game Studios	竞速	中文版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
2015 年 12 月					
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 7 月					
23 日	战国 BASARA4 皇	戦国 BASARA4 : 皇	Capcom	动作	日版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	龙之信条 在线	Dragon's Dogma Online	Capcom	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
17 日	阿尔斯兰战记无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ？ソウル	BNEI	动作	日版
25 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の錬金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
2015 年 12 月					
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
4 日	恶魔三全音	Devil's Third	Nintendo	动作	日版
2015 年 9 月					
10 日	超级马里奥制造	Super Mario Maker	Nintendo	平台动作	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
2015 年 12 月					
4 日	异度之刃 X	Xenoblade Chronicles X	Nintendo	角色扮演	美版

07.09 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

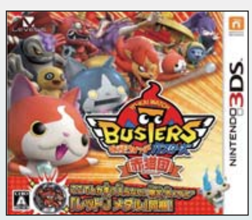
3DS 文字冒险 ■Capcom ■无对应周边 推荐度 A



“《逆转裁判》系列”的最新作，以 19 世纪末的日本和英国为舞台，讲述了成步堂龙一的祖先龙之介的律师辩护故事。秉承系列一贯的传统，游戏由事件现场调查和法庭辩护两个部分组成，玩家将和龙之介一起挑战拥有“死神”之外号的检察官巴洛克。本次法庭辩护环节引入了“陪审战斗”的新系统，即使玩家未能找到充分的证据压倒对手，也可以通过说服陪审员的方式来改变不利状况。推理小说界最有名的名侦探夏洛克・福尔摩斯和他的住手华生也将作为主要角色出现在游戏之中。

07.11 妖怪手表 破坏者 赤猫团 / 白犬队

3DS 动作 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 B



《妖怪手表 破坏者》从《妖怪手表 2》的共斗类小游戏脱胎而成，并延续了双版本的销售模式。除了单人模式，游戏支持最多 4 人联机，共同打击巨大的妖怪 BOSS。在正统作品中的所有妖怪都将作为可操控角色，组成破坏者小队供玩家游玩。游戏主线以接取任务、打妖怪和获得奖励 / 妖怪的形式进行，当中将登场 25 只以上的现有 BOSS 级妖怪以及更多新的 BIG BOSS 级妖怪。不同版本之间能够通过在线联机挑战另一版本的 BOSS，与《妖怪手表 2》联动还能入手特殊的妖怪。

07.23 梦幻模拟战 转生

3DS 策略角色扮演 ■エクストリーム ■无对应周边 推荐度 A



本作是经典战棋游戏系列——“《梦幻模拟战》系列”的重启之作，距离系列正统作品完结 15 年后，《梦幻模拟战》将在 3DS 平台再次“转生”。本作将讲述一个以圣剑为中心的全新故事，指挥官、佣兵、兵种相克等系列经典要素均会在本作中得到再现。值得一提的是，虽然本作的人设不在由漆原智志担当，而是换成了**カイエダヒロシ**，不过音乐则依然由系列的御用作曲家岩垂德行亲自创作。除此之外，本作的主题曲将由奥井雅美进行演唱，为角色配音的声优阵容也十分强大，即便你是没有玩过本系列的 SRPG 爱好者，本作也是值得一试的。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国 20 77
七龙战记Ⅲ 代码VFD 4

PSV

DEEMO 最终演奏 18 98
舰队收藏 改 21
女神异闻录4 午夜热舞 18 92
噬神者 复活 光盘
太鼓之达人 V版 18
无夜之国 22
夜游 5
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧! 4
战国无双4 帝国 28

PS3

狂怒传说 26 光盘
圣斗士星矢 斗士之魂 光盘
无夜之国 22
亚尔斯兰战记无双 光盘
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧! 4
战国无双4 帝国 28

PS4

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 19 47
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 光盘
狂怒传说 26 光盘
全境封锁 光盘
圣斗士星矢 斗士之魂 光盘
噬神者 复活 光盘
未知海域4 贼途末路 光盘
无夜之国 22
亚尔斯兰战记无双 光盘
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧! 4
幽灵行动 无法之地 光盘
雨血前传 蜃楼 18 101
冤罪杀机2 光盘
战国无双4 帝国 28

Xbox One

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 19 47
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 光盘
全境封锁 光盘
脱逃者 行尸走肉 5
幽灵行动 无法之地 光盘
冤罪杀机2 光盘



最上游第十九期震撼来袭!
为你盘点——2015 下半年游戏界的十大看点!!!

更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

UCG E3 2015
洛杉机纪行

UCG E3 2015
缤纷展台秀

最上游
2015下半年游戏界的十大看点

最上游
十大PSV中文游戏

游戏黄金眼
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 评测

游戏时光VGtime 网站上线祝贺视频

新作影像集锦

未知海域 4 贼途末路 | 冤罪杀机 2
全境封锁 | 幽灵行动 无法之地
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4
圣斗士星矢 斗士之魂
亚尔斯兰战记无双 | 狂怒传说
噬神者 复活

电影前线

杀手 47 | 伦敦陷落
史蒂夫 乔布斯

ENDING SONG

女神异闻录 4 午夜热舞
片头动画

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①蝙蝠侠 阿克汉姆骑士　WB Games②　动作冒险③
④多机种　⑤Batman: Arkham Knight　⑥美版
2015年6月23日⑦　本地1人⑧　对应年龄：17岁以上⑨
售价为PS4/XOne：59.99美元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________　收藏日期 ____________

由E3风云展望2015下半年游界大事
最上游19期为您总结十大精彩看点



土豆视频 腾讯视频 搜狐视频



土豆视频 腾讯视频 搜狐视频

游戏黄金眼45期为您带来
《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》测评

VOL. 3

次世代专辑

全彩大16开208页+DVD光盘+精美海报

精品游戏攻略集结

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 | 巫师3 狂猎 | 油彩军团
如龙0 誓约之地 中文版
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
新次元游戏 海王星VⅡ

DLC补完计划
《使命召唤 先进战争》——Supremacy 丧尸模式彩蛋详解
《邪恶深处》——The Executioner攻略



7月下旬，全国上市



口袋玩家

精美赠品：3D龙纸模

VOL. 91

-游戏看台-
跳舞吗？口袋妖怪乐队
基于iOS/Android的完全免费《口袋妖怪》音乐游戏。

-口袋周边-
万代Pokemon Palmo模型评测 泽尼亚斯&伊维塔尔
组装并从各个细节，欣赏万代Pokemon Palmo模型系列的泽尼亚斯和伊维塔尔

-对战乐园-
口袋妖怪全国大师赛 夏季赛·队伍解析篇
本辑带来通关选手们的队伍解析。

-研究所-
口袋妖怪详尽分析 神兽完结篇
神兽部分的完结篇，带来雪拉比、吉拉齐、比克提尼和凯路迪欧。

光盘收录：《口袋妖怪超不可思议的迷宫》剧场版 PV+《跳舞吗？口袋妖怪乐队》预告片 + 移动版《口袋抓取方块》预告片 +《口袋铁拳》预告片集 + 宠物小精灵 AG+2015 剧场版 OVA+ 华盛顿音乐会（卡洛斯）

7月17日上市，全国报刊亭有售

游戏·人

VOL. 58

大16开136页+DVD光盘



-工作室物语-
工业光魔：改变电影业的造梦者

-传世之书-
星际公民：全民众筹造就的虚拟宇宙

-特别企划-
游戏中十大“最熟悉的陌生人”

-游戏剧场-
驯星者集结三部曲 《进化》官方短篇小说三连发

已上市，全国报刊亭有售

PSV典藏特辑

PlayStation Vita主机、游戏、销量资料大汇编！

大20开160页+DVD光盘



-主机鉴赏-
PSV日版主机博物馆

-游戏图鉴-
收录372款零售版游戏详尽资料

-下载精选-
精选108款PSN下载佳作倾情推荐

-业界特稿-
PSV软件日本销量Top30点评

已上市，全国报刊亭有售